

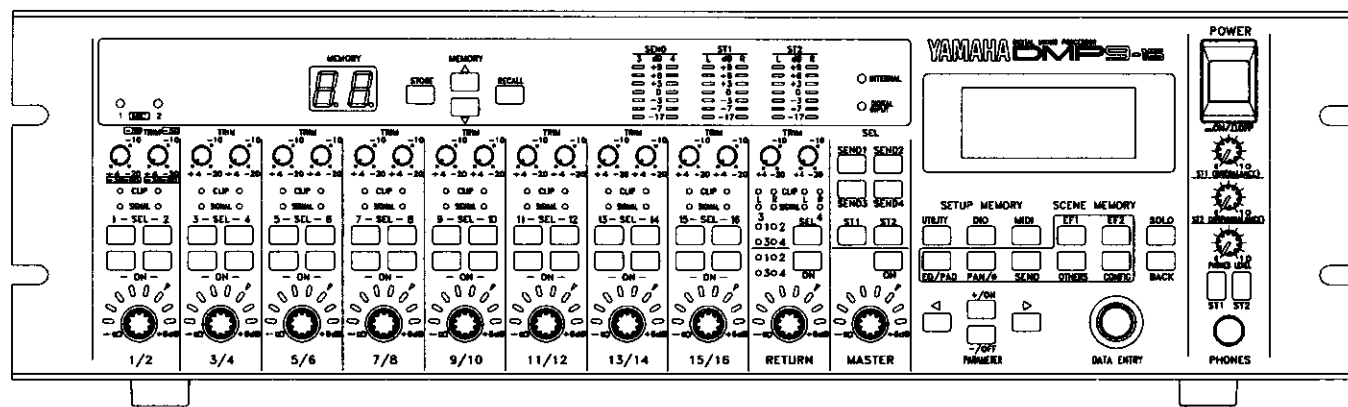
# YAMAHA

## DIGITAL MIXING PROCESSOR

# DMP9-16

# DMP9-8

### 取扱説明書



---

## 操作上の注意事項

DMP9の操作を始める前に、必ず次の注意事項をお読みください。

### 安全上の注意

- ・ DMP9の電源コードが歩く場所にあつたり周辺の機器に挟まれていたりしないようにしてください。
- ・ DMP9の動作保証温度は0℃～35℃です。直射日光の当たる場所や、暖房器具の近くなど高温となる場所には置かないでください。また、温度の低い場所には置かないでください。とくに結露しないよう注意してください。
- ・ 過度の湿気を避けてください。
- ・ 次のような場所には設置しないでください。

水の近く

過度のほこりを被るところ

振動の激しいところ

- ・ 極度の衝撃を受けないように注意してください。

### 重要注意事項

- ・ 火災や感電を避けるため、DMP9を雨や湿気にさらさないでください。
- ・ DMP9内部には予備の修理部品はありません。感電を避けるため、DMP9を分解しないでください。アフターサービスについては、認定のサービス担当者におまかせください。
- ・ DMP9は高周波で作動するデジタル回路を使っています。このため、テレビやラジオをDMP9の近くで使用すると受信障害を生じることがあります。そのような場合は、受信障害を起こしている装置とDMP9とを離してください。
- ・ 次の状況が発生した場合は、認定のサービス担当者にDMP9のサービスを依頼してください。

電源コードやプラグが損傷した

金属や液体が内部に入った

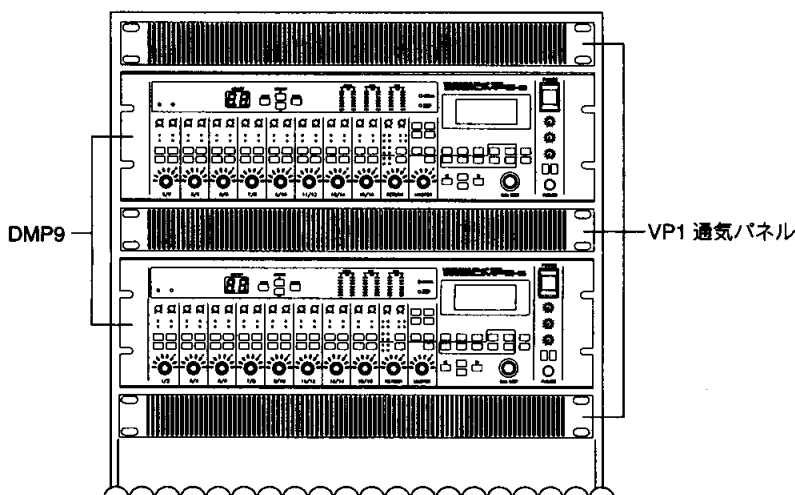
雨に濡れた

正常に作動しない、または性能に著しい変化が生じた

---

## 設置

DMP9を設置する際は、設置場所が前ページの注意事項に従っていることを確認してください。ラックマウントする場合は、上下に1Uのスペースをあけてください。また、パワーアンプ等の発熱量の多い機器との組み込みおよび、密閉ラックへの設置は特に避けてください。ヤマハVP1 1U通気パネルを本体の上下に取り付けることもできます。1Uのスペースが本体の下にあれば、足が邪魔になりません。



ラックマウントされた機器は、通常ユーザーの目の高さより下にあります。このため、DMP9のLCDは、上から見おろした時によく読めるようになっています。設置の際はこれを考慮してください。

## メモリーバックアップ用電池

DMP9は寿命の長い電池を使って、内蔵RAMメモリーをバックアップします。電池は約5年間持続し、電圧はバッテリーチェック機能で確認することができます。66ページの「バッテリーチェック」をお読みください。電池を交換する場合は、最寄りのヤマハ代理店で電池を交換してください。ご自分では交換しないでください。

## コネクター接点

DMP9のリアパネル上にあるコネクター端子は、6ヶ月ごとに清掃して、常に導通をよくしてください。清掃には品質のすぐれた接点クリーナー(スイッチクリーナー)をご使用ください。

## DMP9の清掃

DMP9本体の清掃には、柔らかく、少し湿した布を使用してください。落ちにくい汚れはマイルドな洗剤液を使って取ります。研磨タイプのクリーナーや、アルコール、ベンジンなどの溶剤は決して使わないでください。

## 著作権について

DMP9のソフトウェアあるいは本取扱説明書のどの部分も、ヤマハ株式会社の文書による承認がない限り、いかなる方法でも複製、配布することは禁じられています。

## 商標

商標はすべて該当する商標保持者が所有します。

## 目 次

はじめに .....	1
DMP9の世界へようこそ .....	1
主な特長 .....	1
その他のDMP9の特長 .....	2
DMP9の内部 .....	3
使用例 .....	4
DMP9-16とDMP9-8の相違点 .....	4
本書の使い方 .....	5
取扱説明書のロードマップ .....	5
<b>第1章：DMP9の概要</b> .....	6
DMP9-16フロントパネル .....	6
DMP9-8フロントパネル .....	7
DMP9-16リアパネル .....	12
DMP9-8リアパネル .....	12
<b>第2章：基本操作</b> .....	15
ケーブル接続について .....	15
DMP9の基本セットアップ .....	16
電源のオン/オフ .....	16
ユーザーインターフェースの使い方 .....	17
チャンネルの選択 .....	17
レベル設定の最適化 .....	18
データ構成 .....	18
<b>第3章：入力チャンネル</b> .....	19
アナログライン入力 .....	19
デジタル入力 .....	19
マイク入力（チャンネル1, 2のみ） .....	19
チャンネルモード .....	20
入力チャンネルのタイトル .....	21
トリムコントロール、クリップインジケーター、シグナルインジケーター .....	21
パッド .....	22
EQ .....	23
ディレイ .....	24
フェーズ .....	24
レベルコントロール .....	25
バスアサイン .....	26
グラフによるレベルモニター .....	27
数値によるレベルモニター .....	28
パンポット、ウィズス、バランス .....	29
パン/バランスモニター .....	31
入力チャンネルオン/オフボタン .....	31
センドオン/オフ .....	32
センドプリ/ポスト .....	32
ソロ .....	33
パラメーターコピー .....	33

---

<b>第4章：マスターステレオ出力、ヘッドフォン</b> .....	34
マスターレベルコントロール .....	34
グラフによるレベルモニター .....	34
数値によるレベルモニター .....	35
ステレオ出力オン/オフ .....	35
バランス .....	36
ステレオアウトセレクト .....	36
インターナルバスセレクト .....	37
出力ボリュームコントロール .....	37
メータリング .....	37
ヘッドフォン .....	37
<b>第5章：マスターセンド</b> .....	38
センド出力 .....	38
マスターセンドレベル .....	38
マスターセンドレベルモニター .....	38
マスターセンドオン/オフ .....	39
メータリング .....	39
センド3/4モード .....	39
<b>第6章：リターン</b> .....	40
リターン入力 .....	40
リターンのタイトル .....	40
トリムコントロール、クリップインジケーター、シグナルインジケーター .....	40
フェーズ .....	41
リターンレベルコントロール .....	41
バスアサイン .....	41
グラフによるレベルモニター .....	42
数値によるレベルモニター .....	43
ウィズス、バランス .....	44
バランスモニター .....	45
リターンオン/オフボタン .....	45
ソロ .....	46
<b>第7章：エフェクト</b> .....	47
エフェクトの使い方 .....	47
エフェクトの選択 .....	48
エフェクトのエディット .....	48
エフェクトのアサイン .....	49
エフェクトパラメーター .....	50
<b>第8章：チャンネルのグルーピング</b> .....	53
グループのセットアップ .....	53

---

---

<b>第9章：シーンメモリー</b> .....	54
MEMORYディスプレイ .....	54
シーンメモリー0 .....	54
ミックスシーンの保存 .....	55
ミックスシーンの呼び出し .....	55
ミックスシーンリコールのアンドウ .....	55
フェードタイム .....	56
シーンメモリーのタイトル .....	56
エディットバッファのタイトル .....	57
メモリープロテクト .....	57
<b>第10章：デジタル入力</b> .....	58
デジタル入力の経路 (Routing) .....	58
デジタル入力エンファシス .....	59
チャンネルステータスモニター .....	59
ユーザービットモニター .....	61
デジタル入力についての注意 .....	61
<b>第11章：デジタル出力</b> .....	62
デジタル出力の経路 (Routing) .....	62
デジタル出力エンファシス .....	63
ユーザービット .....	63
チャンネルステータス .....	63
<b>第12章：その他の機能</b> .....	64
マスタークロックセレクト .....	64
内部エンファシス .....	65
オシレーター .....	65
バッテリーチェック .....	66
システムフラッグ .....	67
DMP9の初期化 .....	67
<b>第13章：オーナーズモード</b> .....	68
シーンメモリー0の初期化 .....	68
チャンネルステータスの送信 .....	69
パンポット、ウィズス、バランスモード .....	69
<b>第14章：DMP9のカスケード</b> .....	70
カスケードアサイン .....	71
マスターディレイ .....	72
カスケードパッド .....	73
カスケード、シーンメモリー、MIDI .....	73
カスケード、MIDIバルクダンプ .....	73

---

---

<b>第15章：MIDI</b> .....	74
MIDIセットアップ .....	74
MIDIプログラムチェンジ .....	75
シーンメモリーのプログラムチェンジへのアサイン .....	76
MIDIコントロールチェンジ .....	77
コントロールチェンジのパラメーターへのアサイン .....	78
コントロールチェンジアウトパラメーターのアサイン .....	79
MIDIローカル .....	80
MIDIバルクダンプ／リクエスト .....	81
MIDIモニター .....	82
MIDIパラメーターの初期化 .....	82
<b>第16章：使用例</b> .....	83
シンセサイザーを使ったシステムでのDMP9 .....	83
ホームスタジオやプロジェクトスタジオでのDMP9とMIDIシーケンサー .....	84
録音スタジオで使ったDMP9 .....	85
DMP9をサブミキサーとして使用 .....	86
48チャンネルミックスダウン .....	87
DMP9、DMP11、DMP7をカスケード接続 .....	88
<b>トラブルシューティング</b> .....	89
エラーメッセージ .....	91
システムの初期化 .....	94
<b>付 録</b> .....	95
DMP9と互換性のあるヤマハ製品 .....	95
仕 様 .....	96
入力仕様 .....	97
出力仕様 .....	97
<b>MIDI Control Changeデータフォーマット</b> .....	118
<b>MIDIデータフォーマット</b> .....	118
A. MIDIバルクダンプデータフォーマット .....	129
B. MIDIバルクダンプリクエストフォーマット .....	125
MIDIインプリメンテーションチャート .....	129
<b>用語集</b> .....	131

---

## はじめに

### DMP9の世界へようこそ

このたびはヤマハDMP9デジタルミキシングプロセッサーをお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。DMP9は完全デジタルのオーディオミキサーで、劣化のないデジタル処理、ミックスシーンを保存するシーンメモリー、マルチエフェクトの搭載、総合的アナログ/デジタル入出力など、これまでのアナログミキサーをはるかに越えた数々の利点を擁しています。

## 主な特長

### 完全デジタル

オーディオミキサーというものは、異なるレベル、インピーダンスで様々な音源から録ったサウンドを組合せ、調整する重要な機器です。ミックスポイントでのフェーズや変調がらみの歪は最低に抑えなければなりません。ノンリニア特性が少しでもあれば、組み合わせた出力全体の音質に深刻な影響を与え、わずかであっても耳でわかるような歪やノイズを生みます。優れた設計技術を持つていても、この種の問題はアナログミキサーにはつきものです。DMP9は、このような問題をすべてデジタルで解決しました。A/D変換後、音声はすべてデジタルの領域で処理されます。最終的にD/A変換されるまでの音質の劣化が防止されます。

### デジタルマルチエフェクト

DMP9には2系統の高品質デジタルマルチエフェクトプロセッサーが装備されています。各系統を使って、リバーブ、ディレイ、ピッチチェンジ、その他フランジやコーラス、シンフォニックなどの幅広いモジュレーションタイプのエフェクトを作ることができます。エフェクトプロセッサーは別個に使用することも、片方のエフェクト出力をもう片方のプロセッサーに入れ、つなげて使うこともできます。DMP9のようなデジタルミキサーが、エフェクトプロセッサーを装備しているということは、オーディオ信号を何回もA/D、D/A変換しなくても済むということです。A/D、D/A変換で、変換を何回もおこなうと、変換によって生じた劣化が加算されてしまいます。

### シーンメモリー

DMP9は50のシーンメモリーをもち、ミックスシーンやEQスナップショットを保存することができます。シーンメモリーは、ミュート、レベル、EQ、エフェクトなど様々なミックスパラメーターを保存します。フロントパネルの[RECALL]ボタンを使ったり、外部MIDI機器からのMIDIプログラムチェンジメッセージで、シーンメモリーを呼び出すことができます。曲ごとに異なるミックスシーンを設定することも可能です。各シーンメモリーを、その曲で使用しているシンセサイザーのボイスと同じプログラムチェンジメッセージにアサインすると、そのシーンメモリーは、シンセサイザーでボイスを選ぶことにより呼び出されます。シーンメモリーは、MIDIフットスイッチでも呼び出すことができます。

### MIDIコントロール

DMP9の様々なミックスパラメーターを、MIDIコントロールチェンジメッセージを使って遠隔制御できます。たとえば、シンセサイザーのアサインابلMIDIスライダーやペダルを使ってDMP9のパラメーターを調整したり、MIDIシーケンサーを使って、このコントロールチェンジメッセージを記録、再生する、というダイナミックなミックスダウンオートメーションが可能です。



## チャンネルの拡張

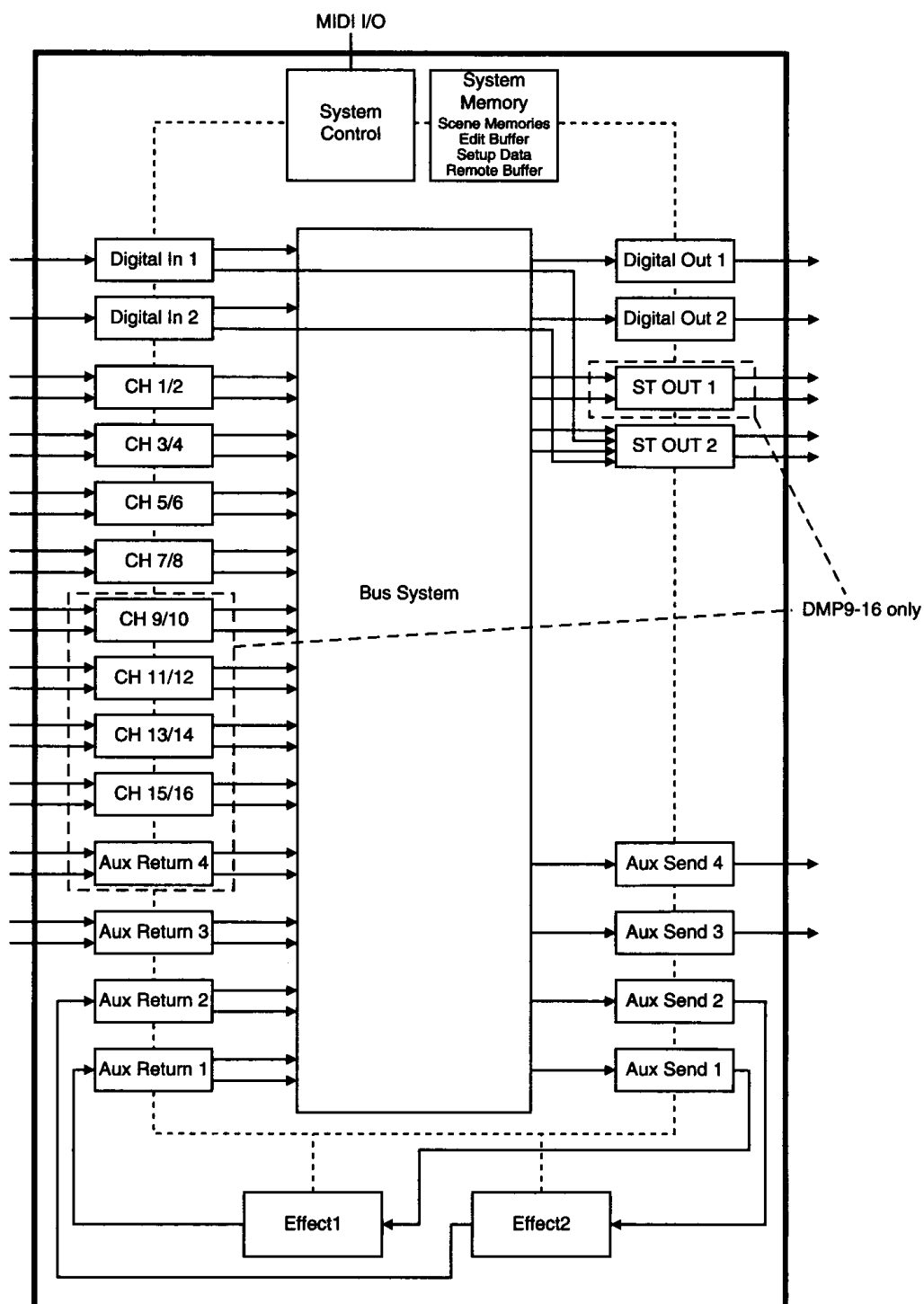
DMP9は、CDプレーヤーやDATレコーダーを接続できるだけでなく、チャンネルの拡張のために、さらに別のDMP9を接続するデジタル入力\*が備わっています。DMP9-16やDMP9-8を任意に組み合わせて、24チャンネル、32チャンネル、48チャンネルのシステムが作れます。各DMP9の入力チャンネルとリターンをステレオにミックスダウンし、そのステレオ信号を今度はデジタル入出力を通して、別のDMP9に送ります。こうして、信号をデジタル領域内にとどめ、信号の劣化を防ぎます。DMP9のデジタル出力を別のDMP9のデジタル入力に入れる、このDMP9間の接続をカスケードと呼びます。

## その他のDMP9の特長

- 16ビットA/Dコンバーター
  - 18ビットD/Aコンバーター
  - 92dBダイナミックレンジ
  - チャンネル1、2のスイッチ付XLRマイクロフォン入力
  - 最適なS/N設定が可能なロータリートリムコントロール
  - リターン(3/4チャンネル)を含む各チャンネルの信号、クリップインジケーター
  - 可変Q、ピーク/シェルフ選択レスポンス、2バンド、完全スイープEQ
  - モノモード(個々のチャンネル)ステレオモード(各組チャンネル)
  - ステレオモードチャンネルのウィズス(幅)/バランスコントロール
  - マイクロフォン位置の補正用チャンネルディレイ
  - チャンネルレベルを同時コントロールするチャンネルのグルーピング(8つの独立したグループ)
  - パラメーターコピー機能でチャンネル設定をチャンネル間でコピー
  - チャンネルタイトルでチャンネルを簡単に識別
  - 4系統のセンド:1,2内蔵エフェクト、3,4外部
  - センド3,4をステレオ出力として使うステレオモード
  - ステレオリターン
  - 20ビットのIEC958(民生)デジタル入出力、24ビットのYamahaデジタル入出力
  - 便利なデジタルオシレーター
  - 総合的なエンファシス機能
  - IEC958, EIAJ CP-1201(民生)フォーマットのデジタル入力用チャンネルステータスとユーザービットのモニター
  - IEC958, EIAJ CP-1201(民生)フォーマットのデジタル出力用ユーザービット入力
  - シーンメモリータイトルで簡単な識別
  - MIDIプログラムチェンジメッセージでシーンメモリーの呼び出し
  - DMP9データを保存するMIDIバルクダンブ
  - 入力MIDIデータをモニターするMIDIモニター
  - 外部機器の同期用ワードクロック出力
  - 16文字、4行のLCD
  - 8点LEDポジションインジケーター付ロータリーレベルコントロール
  - 7セグメントのLEDバーグラフ
  - コンパクトな3Uラックマウントボディー
-

## DMP9の内部

下記のブロック図は、DMP9の基本構成です。



詳細なブロック図は100～101ページを参照ください。

## 使用例

DMP9は、特に、次のような用途に適しています。

### プロフェッショナルキーボードミキサー

DMP9のライン入力へは、シンセサイザー、音源、サンプラーなどを接続します。入力レベルとSN比はフロントパネルのTRIMコントロールで最適な値に調整できます。ステレオチャンネルモードを使うと、ステレオ機器のミックスが簡単にできます。チャンネル1,2のマイクロフォン入力は、PA分野でボーカルやトークバックに使えます。また、二つの独立したステレオ出力があり、一組はハウスコンソールのフロントに入り、もう一組はチャンネルソロ機能を使って舞台上でのモニターに使用する、という設定ができます。シーンメモリーは、様々なソングやソング内の各部分のミキサー設定を保存し、マニュアルあるいはMIDIフットスイッチで呼び出せます。DMP9のパラメーターをMIDIコントローラーで制御し、リアルタイムで演奏をコントロールすることができます。たとえば、シンセサイザーやMIDIキーボードのアサインابلMIDIスライダー、ペダルを使って、DMP9のパラメーターを制御します。

### MIDIスタジオミキサー

MIDIスタジオでは、チャンネルミュートをシーンメモリーに保存したり、MIDIコントローラーでリアルタイムにコントロールできます。ミックスパラメーターはすべてMIDIコントローラーにアサインでき、MIDIシーケンサーからコントロールできます。最近のMIDIシーケンサーはGUI(グラフィックユーザーインターフェイス)スタイルのMIDIミキサーを装備しており、MIDIコントローラーをフェーダーアイコンにアサインできます。フェーダー動作は、ミックスダウン中にリアルタイムでコントローラーデータとして記録できます。シーケンサーの編集ツールを使えば、フェーダーの動作もエディットできます。また、DMP9には二種類のミックスオートメーションの方法があります。静的なミックスシーン変更用のシーンメモリーと、ダイナミックなミックスダウンを制御するMIDIコントロールです。

デジタル1入力には、CDプレーヤー、DAT、MD、DCC、その他IEC958(民生)デジタル出力のある機器を接続します。デジタル1出力にはDATレコーダーを直接接続して、ミックスダウンのマスタリングをおこないます。Yamahaフォーマットのデジタル入出力を使ってDMP9をカスケード接続し、チャンネルの拡張ができます。また、ヤマハの誇る幅広いプロオーディオのデジタル製品を直接デジタル接続することができます。

## DMP9-16とDMP9-8の相違点

DMP9-8とDMP9-16には次のような相違点があります。

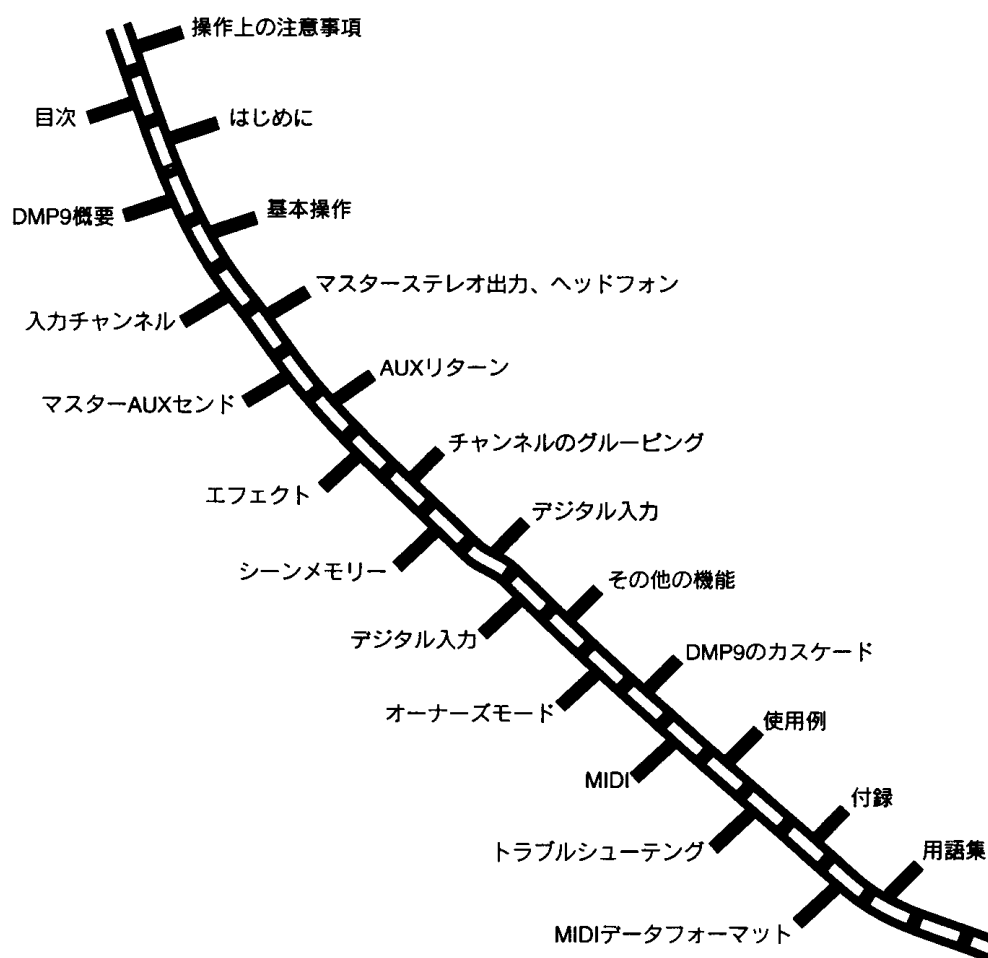
- DMP9-8の入力チャンネルは8つ、DMP9-16は16あります。
  - DMP9-8は8つのモノチャンネルとして使え、DMP9-16は16のモノチャンネルとして使えます。
  - DMP9-8は4組のステレオペア、DMP9-16は8組のステレオペアが使えます。
  - DMP9-8のステレオリターンは1つ、DMP9-16は2つです。
  - DMP9-8にはST/ソロバスがあり、DMP9-16にはST1とST2/ソロバスがあります。
  - DMP9-8はST OUT(バランス式、アンバランス式)出力、DMP9-16はST1 OUT(バランス式)とST2 OUT(アンバランス式)出力をそれぞれ持っています。
-

## 本書の使い方

本取扱説明書は、DMP9-8、DMP9-16の両モデル用に使われています。チャンネル数が違うことと、前ページで述べた小さな相違点がいくつかあります。両モデルに共通する内容については、DMP9をモデル名としました。どちらかのモデルにのみ当てはまる説明の時は、該当するモデル名を使っております。

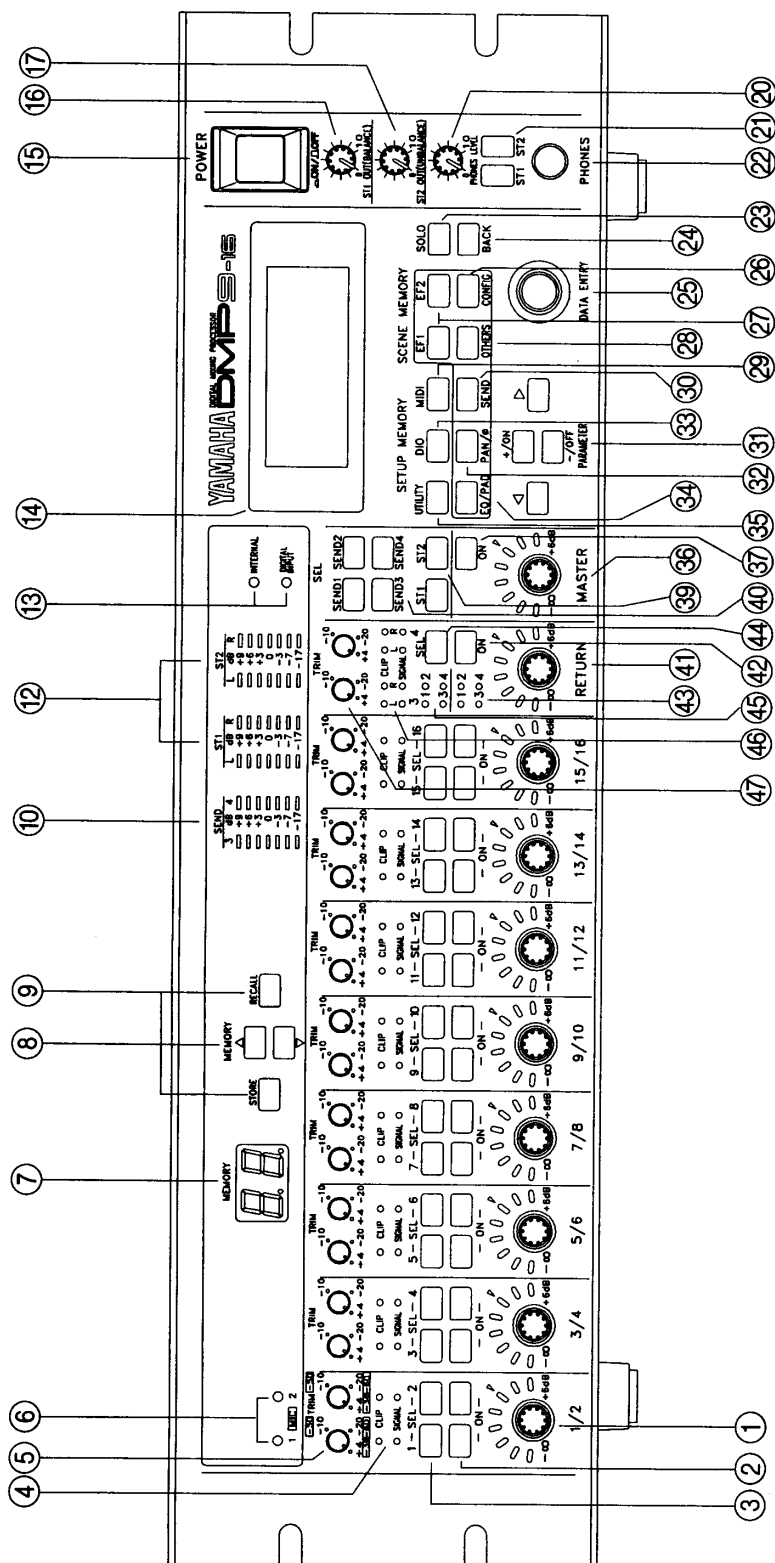
## 取扱説明書のロードマップ

次のロードマップは、本取扱説明書の各章の構成を分かりやすく表したものです。知りたい情報が一刻も早く見つかるよう、役立ててください。



## 第1章：DMP9の概要

## DMP9-16フロントパネル





## 1. 入力チャンネルレベルコントロール

5つのレベルコントロールが1つになったものです。入力チャンネルからセンドへのレベルと、入力チャンネルからステレオ出力へのレベルを調整します。MASTER [SEL]ボタンを押しセンドまたはステレオ出力を選び調整します。

System Flags LCD画面でパンスペシャル機能のパラメーターをONにすると、パンとバランスも入力チャンネルレベルコントロールを使って調整することができます。

“▼”は0dBの位置を表しています。

## 2. 入力チャンネル[ON]ボタン (1～8、16)

入力チャンネルをオン/オフします。ステレオモードチャンネルとグルーピングしたチャンネルも同時にオン/オフします。

## 3. 入力チャンネル[SEL]ボタン (1～8、1～16)

入力チャンネルに関するパラメーターの表示、変更のために現在の状態を呼び出します。ステレオモードチャンネルも同時に呼び出されます。

組になっている両方のボタンを同時に約1秒間押しと、ステレオモードとモノモードとの間で切り替えができます。

## 4. CLIP、SIGNALインジケーター

入力チャンネルの信号レベルを示します。

## 5. TRIMコントロール

入力チャンネルの信号レベルを調整します。すぐ下のCLIPインジケーター、SIGNALインジケーターの各インジケーターをみながら調整します。SIGNALインジケーターが点灯し、(信号が入っている)、CLIPインジケーターが時々点灯するように調整します。あまり低く設定すると、SN比が悪くなり、高く設定しすぎると、不快な信号のクリッピングが生じます。

## 6. MIC/LINE入力インジケーター

入力チャンネル1,2の入力ソース(MICかLINE)を示します。(LED点灯時がMIC入力となります。)

## 7. MEMORYディスプレイ

2桁のディスプレイで、シーンメモリーの選択に使用します。54ページ「MEMORYディスプレイ」をお読みください。

## 8. MEMORY [▲], [▼]ボタン

シーンメモリーの選択に使用します。

## 9. MEMORY [STORE], [RECALL]ボタン

シーンメモリーの保存、呼び出しに使用します。

## 10. SENDレベルメーター

7セグメントのLEDバーグラフで、センド3,4の出力レベルを示します。

## 11. STレベルメーター[DMP9-8]

7セグメントのLEDバーグラフで、ステレオ出力レベルを示します。

18. ST OUT (BALANCE) コントロール[DMP9-8]の前のレベルを表示します。

---

**12. ST1, ST2レベルメーター[DMP9-16]**

7セグメントのLEDバーグラフで、ST1 OUTとST2 OUTの出力レベルを示します。

16. ST1 OUT (BALANCE) コントロール[DMP9-16]及び17. ST2 OUT (UNBALANCE) コントロール[DMP9-16]の前のレベルを表示します。

**13. INTERNAL、DIGITAL INPUTインジケーター**

現在選択されているワードクロックソースを示します。DMP9が外部ワードクロックソースに同期ロックできないと、DIGITAL INPUTのインジケーターが点滅します。64ページ「マスタークロックセレクト」をお読みください。

**14. LCDディスプレイ**

16文字、4行のLCDディスプレイです。

**15. POWERスイッチ**

DMP9の電源をオン/オフします。

**16. ST1 OUT (BALANCE) コントロール[DMP9-16]**

ST1 OUT (BALANCE) の出力レベルを調整します。

**17. ST2 OUT (UNBALANCE) コントロール[DMP9-16]**

ST2 OUT (UNBALANCE) の出力レベルを調整します。

**18. ST OUT (BALANCE) コントロール[DMP9-8]**

ST OUT (BALANCE) の出力レベルを調整します。

**19. ST OUT (UNBALANCE) コントロール[DMP9-8]**

ST OUT (UNBALANCE) の出力レベルを調整します。

**20. PHONES LEVELコントロール**

ヘッドフォンの音量を調整します。

**21. PHONES [ST1], [ST2]ボタン[DMP9-16]**

ヘッドフォンの信号ソース (ST1 OUT (バランス式) かST2 OUT (アンバランス式)) を選択します。

**22. PHONESジャック**

ステレオヘッドフォンを、6.35mmのステレオフォンジャックに差し込みます。

**23. [SOLO]ボタン**

ソロ機能をオンにします。実際にソロになるチャンネルは、現在選択されているチャンネルです。

**24. [BACK]ボタン**

一つ前のLCD画面に戻ります。また、この[BACK]ボタンを押しながら[RECALL]ボタンを押すとエディットバッファアーガリコール前の状態に戻ります (バックアップリコール)

**25. DATA ENTRYコントロール**

パラメーター値の増減に使います。右に回すと値が大きくなり、左に回すと値が小さくなります。



**26. [CONFIG]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします: Ch Mode Select, Mem.Title Edit, Send3/4 Mode。

**27. [EF1], [EF2]ボタン**

マルチエフェクトプロセッサにアクセスします。

**28. [OTHERS]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします: Memory Title, Level, Level Monitor, Bus Assign, Fade Time, Channel Delay, Master On/Off。

**29. [MIDI]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします: MIDI Setting, PGM Change, CTRL Change, PGM Assign, CTRL Assign, CTRL Out PRM., BULK, MIDI Local, MIDI monitor。

**30. [SEND]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします: センドオン/オフ、センドPRE/POST。

**31. [+ / ON] [- / OFF] [◀] [▶] PARAMETERボタン**

パラメーターの選択、パラメーター値の増減、機能のオン/オフに使用します。

**32. [PAN/φ]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします:

Width/Balance, ST Balance, Pan Moni, PHASE : DMP9-8

Width/Balance, ST 1/2 Balance, Pan Moni, PHASE : DMP9-16

**33. [DIO]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします:

Master CLK Sel, D.In Routing, Cascade PAD, Cascade Assign, D.In Emphasis, Ch Status Rx, User's Bit Rx, D.Out Routing, D.Out Emphasis, User's Bit。

**34. [EQ/PAD]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします:

Low EQ, High EQ, PAD。

**35. [UTILITY]ボタン**

次のLCD画面にアクセスします:

Memory Protect, Ch Group, Parameter Copy, Oscillator (CH16)/(CH8), LINE/MIC Select, Master Delay, Ch.Title, Battery Check, Emphasis, System Flags。

**36. MASTERレベルコントロール**

ステレオ出力とセンドのマスターレベルを設定します。

“▼”は0dBの位置を表します。

**37. MASTER [ON]ボタン**

ステレオ出力とセンドのオン/オフをおこないます。

各出力のオン/オフ状態は、Master ON/OFF LCD画面で見ることができ、この画面へのアクセスは[OTHERS]ボタンを押します。

---

**38. MASTER [SEL]ボタン (ST) [DMP9-8]**

メインステレオ出力に関するパラメーターの表示、変更のために現在の状態を呼び出します。呼び出すと、出力をMASTERレベルコントロールとMASTER [ON]ボタンで調整できます。入力チャンネルレベルコントロールは、入力チャンネルからステレオ出力へのレベル調整として働きます。

**39. MASTER [SEL]ボタン (ST1, ST2) [DMP9-16]**

ステレオ出力に関するパラメーターの表示、変更のために現在の状態を呼び出します。呼び出すと、出力をMASTERレベルコントロールとMASTER [ON]ボタンで調整できます。入力チャンネルレベルコントロールは、入力チャンネルからステレオ出力へのレベル調整として働きます。

**40. MASTER [SEL]ボタン (SEND 1~4)**

センドに関するパラメーターの表示、変更のために現在の状態を呼び出します。呼び出すと、MASTERレベルコントロールとMASTER [ON]ボタンで調整できます。入力チャンネルレベルコントロールは入力チャンネルセンドのレベル調整として働きます。

**41. RETURNレベルコントロール**

AUXリターンのレベルを設定します。System Flags LCD画面でパンスペシャル機能のパラメーターをONにすると、パンとウィズスもRETURNレベルコントロールを使って調整することができます。

“▼”は0dBを表します。

**42. RETURN [ON]ボタン**

リターンをオン/オフします。またソロの選択もします。

**43. RETURN ON/OFFインジケータ**

現在オンになっているリターンを示します。

**44. RETURN [SEL]ボタン (RETURN 1~4)**

リターンに関するパラメーターの表示、変更のために現在の状態を呼び出します。呼び出すと、RETURNレベルコントロールとRETURN[ON]ボタンで調整できます。

**45. RETURN SELECTインジケータ**

現在選択されているリターンを示します。

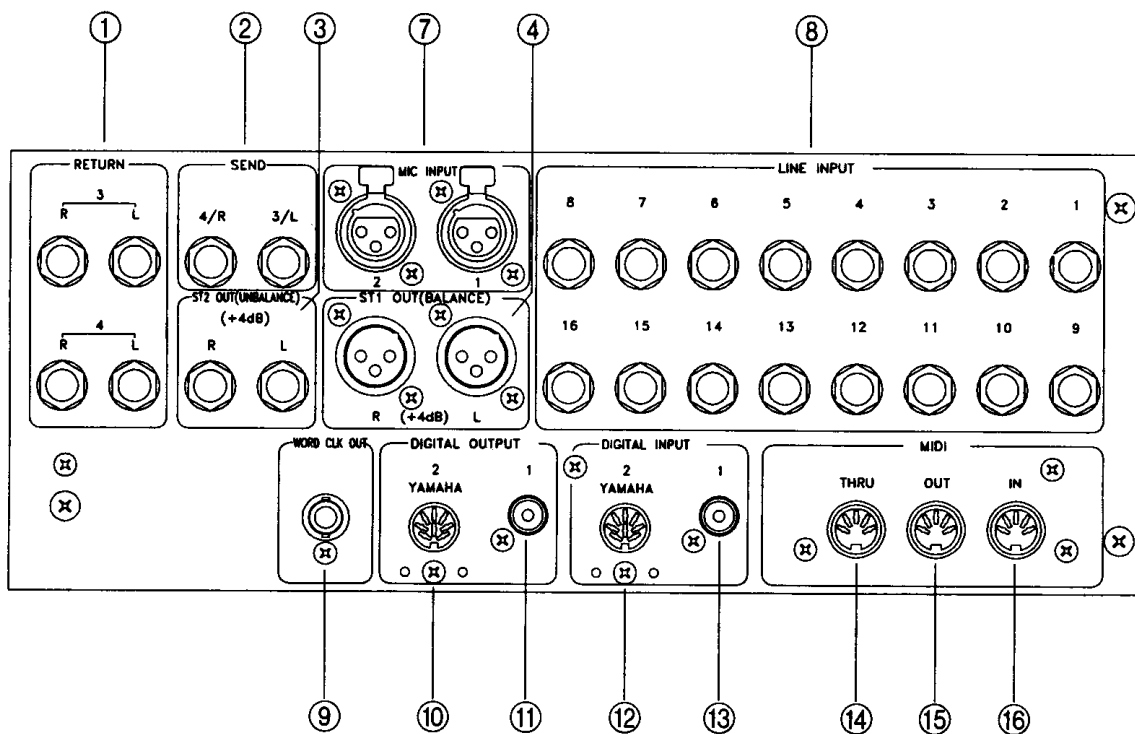
**46. RETURN CLIP, SIGNALインジケータ**

リターン3, 4の信号レベルを示します。RETURN TRIMと併せて使います。

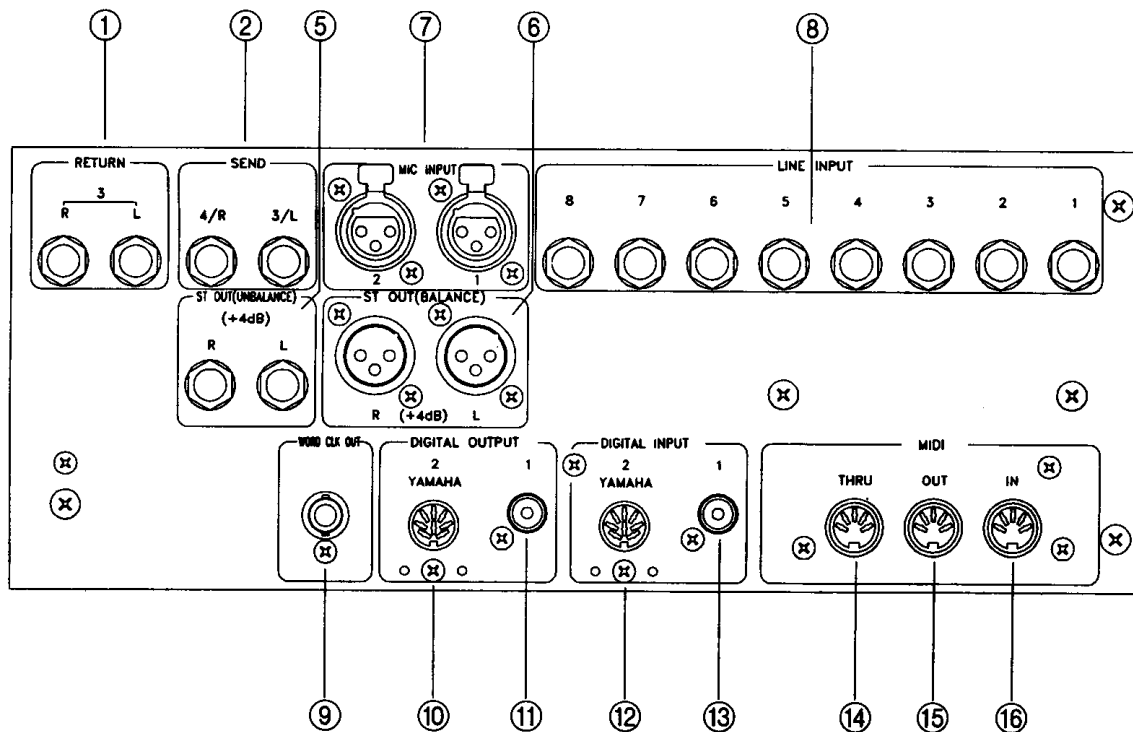
**47. RETURN TRIMコントロール**

リターンの信号レベルを調整します。CLIPインジケータおよびSIGNALインジケータをみながら調整します。SIGNALインジケータが点灯し、(信号が入っている)、CLIPインジケータが時々点灯するように調整します。あまり低く設定すると、SN比が悪くなり、高く設定しすぎると、不快な信号のクリッピングが生じます。

## DMP9-16リアパネル



## DMP9-8リアパネル



**1. RETURNジャック**

AUX信号を外部プロセッサなどから送り返す6.35mm (1/4インチ) のフォンジャックです。

**2. SENDジャック**

AUX信号を外部プロセッサなどへ送る6.35mm (1/4インチ) のフォンジャックです。

**3. ST2 OUT (UNBALANCE) [DMP9-16]**

6.35mm (1/4インチ) のフォンジャックで、メインモニター出力です。通常はメインステレオ出力やソロをモニターしますが、センドとデジタル入力をモニターすることもできます。

**4. ST1 OUT (BALANCE) [DMP9-16]**

バランス式XLR-3-32タイプのコネクターで、メインステレオ出力です。

**5. ST OUT (UNBALANCE) [DMP9-8]**

アンバランス式6.35mm (1/4インチ) のフォンジャックで、ST OUT (BALANCE) コネクターと同じ信号を出力します。

**6. ST OUT (BALANCE) [DMP9-8]**

バランス式XLR-3-32タイプのコネクターで、メインステレオ信号を出力します。通常はメインステレオ信号やソロ信号を出力しますが、センドとデジタル入力をモニターすることもできます。

**7. MIC INPUT 1, 2**

マイクを入力チャンネル1, 2に接続するXLR-3-31タイプのコネクターで、バランス式低インピーダンスの入力です。

**8. LINE INPUTジャック**

6.35mm (1/4インチ) のフォンジャックで、入力チャンネルのラインレベルのアナログ信号を入力します。

**9. WORD CLK OUT**

BNCコネクターで、DMP9の内部ワードクロックに基づくワードクロック信号を出力します。64ページ「マスタートクロックセレクト」をお読みください。

**10. DIGITAL OUTPUT2**

8ピンDINコネクターで、Yamahaフォーマットのデジタル音声出力します。DMP9のカスケード接続やヤマハのデジタルオーディオ製品を接続します。

**11. DIGITAL OUTPUT1**

RCA/phonoコネクターで、IEC958, EIAJ CP-1201 (民生) フォーマットに準拠したデジタル音声出力します。DMP9のカスケード接続や、DAT、MD、DCCレコーダーなどの接続にも使えます。

## 12. DIGITAL INPUT2

8ピンDINコネクターで、Yamahaフォーマットのデジタル音声を入力します。DMP9のカスケード接続やヤマハのデジタルオーディオ製品を接続します。

## 13. DIGITAL INPUT1

RCA/phonoコネクターで、IEC958, EIAJ CP-1201 (民生) に従ったフォーマットのデジタル音声を入力します。DMP9のカスケード接続やCDプレーヤー、DAT、MD、DCCレコーダーなどの接続にも使えます。

## 14. MIDI THRU

MIDI IN接続で受信したMIDIデータをすべて出力します。

## 15. MIDI OUT

コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、バルクダンブデータはこの接続端子から出力されます。エコーバックがオンの時は、このデータはMIDI INで受信したMIDIデータとマージします。

## 16. MIDI IN

コントロールチェンジ、プログラムチェンジ、バルクダンブデータはこの接続端子で入力します。

---

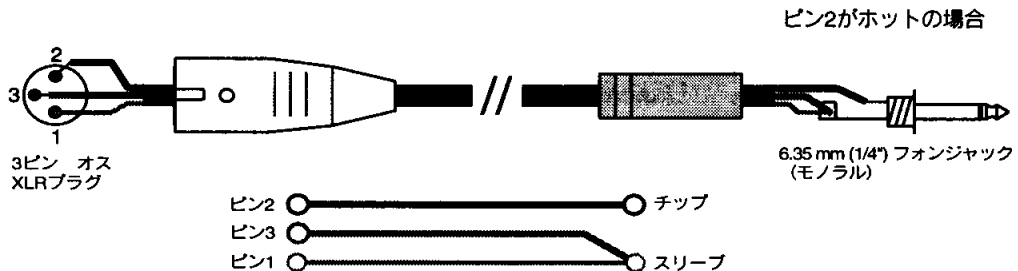
## 第2章：基本操作

この章では、DMP9の一般的な操作概念を説明します。

### ケーブル接続について

#### アナログ

高品質のケーブル、信頼性のあるコネクタをご使用ください。高性能のDMP9を操作する時に避けたいのは、ケーブルの接触部が腐食していたり接続が悪くて入出力信号に影響をおよぼすことです。ほとんどのDMP9の接続は、標準6.35mmフォンジャックを使っており、接地はスリーブに、信号はチップに配線されています。XLRタイプのコネクタで機器を接続するには、下図に示したタイプのケーブルを使用してください。ただし、接続する前に、その機器の取扱説明書をお読みになって、ホット、コールドの各コンダクターの配線がピン2であるか3であるか確認してください。正しい配線がされていないケーブルを使うと、位相のずれが生じます。



XLR MIC INPUTとXLR STEREO OUTPUTSは、ヤマハの通常の接地:ピン1、コールド:ピン3、ホット:ピン2の配線になっています。

#### IEC958, EIAJ CP-1201 (民生)

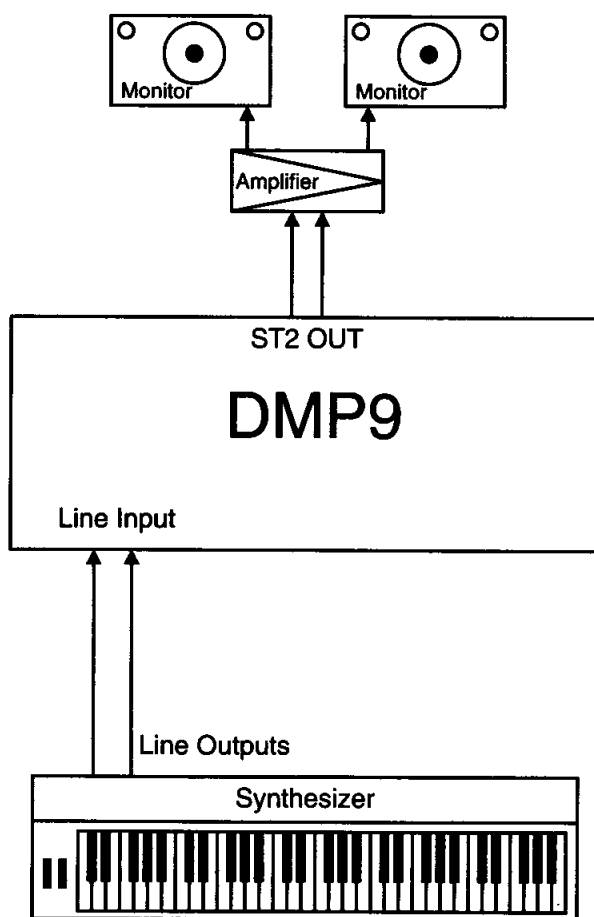
DIGITAL INPUT1 DIGITAL OUTPUT1に関しては、75Ω同軸ケーブルをお使いください。

#### ヤマハ8ピンDIN

DIGITAL INPUT2とDIGITAL OUTPUT2には、ヤマハYDC803、YDC805、YDC815の各8ピンDINケーブルを使用してください。長さは各々3メートル、5メートル、15メートルです。

## DMP9の基本セットアップ

次の図は、DMP9でミックスを始めるのに必要な基本コンポーネントを表したものです。



## 電源のオン/オフ

**重要注意:** DMP9の電源は、必ずリアパネルに記載された電圧のACコンセントに接続してください。

1. POWERスイッチを押すと電源が入ります。

モデル名、システムソフトウェアのバージョン、その他の情報が、数秒間表示された後、DMP9は最後に電源を切ったときの状態に戻ります。

デジタル入力から外部ワードクロックを取っている場合は、まず、デジタル信号を送っている機器の電源を入れてください。DMP9はその機器の電源をオンにするまでは使えません。この場合、出力機器の電源を入れるまで、あるいはDMP9を内部クロックに設定するまで、DIGITAL INPUTインジケータが点滅します。64ページ「マスタークロックセレクト」をお読みください。

2. もう一度POWERスイッチを押すと、DMP9の電源が切れます。

ミキサーの設定状態は、電源オフ状態でも保存されています。

## ユーザーインターフェースの使い方

DMP9はわかりやすいユーザーインターフェースを採用していますので、一貫性のある操作テクニックでほとんどの機能が使えます。フロントパネル上に表記されていない機能は、LCD画面に表示されます。このLCD画面にアクセスするには、[UTILITY], [DIO], [MIDI], [EF1], [EF2], [EQ/PAD], [PAN/φ], [SEND], [OTHERS], [CONFIG]の各ボタンを使います。何回も押し続けると、LCD画面はスクロールします。[BACK]ボタンを押すと、一つ前のLCD画面に戻ります。グループ内の最初のLCD画面を直接出すには、該当するファンクションボタンを150ミリ秒以内に続けて2回押します。

## チャンネルの選択

多くのLCD画面およびレベルポジションインジケータは、同じコントロール類を共有しています。このため、調整をおこなう前に、まず調整したいチャンネルを選択します。チャンネルは[SEL]ボタンで選びます。各入力チャンネルごとに一つの[SEL]ボタンがあります。リターンは、RETURN [SEL]ボタンを押し、次々と各リターンを選びます。

RETURN [SEL]ボタン横の緑のRETURNセレクトインジケータは、現在選択されているリターンを示します。選択すると、該当するチャンネルの緑の[SEL]ボタンが点滅し、入力チャンネルやリターンのタイトルが、数秒間LCDの最上行で点滅します(チャンネルタイトル設定時のみ。21ページ「入力チャンネルのタイトル」参照)。マスター出力セクションでは、MASTER [SEL]ボタンを使ってマスター出力を選びます。

パッドやフェーズなどのチャンネル機能には、該当するLCD画面が表示されている間 [+ / ON], [- / OFF] PARAMETERボタンでもチャンネルが選択出来るものもあります。この方法で選んでも、該当するチャンネルの[SEL]ボタンが点滅します。

ステレオモードのチャンネルでは、ステレオのどちらかのチャンネルの[SEL]ボタンを押すと、両方が選ばれます。また、どちらかのチャンネルのパラメーター調整は、両方のチャンネルに働きます。



## レベル設定の最適化

DMP9の優れた性能を最大限に引き出すため最適なSN比(シグナル/ノイズ)に影響するレベル設定をベストにする上で役に立ちます。

チャンネルのTRIMコントロールは、SIGNAL LEDがほとんどずっと点灯しており、CLIP LEDは時々点灯するように設定します。この調整は注意深くおこなってください。あまり低すぎるとS/N性能が落ち、高すぎると不快な信号のクリッピングが生じます。また、MASTERレベルコントロールはできるだけ0dBに設定し、出力はアナログボリュームで調整してください。

## データ構成

DMP9は、次のタイプのデータを使用します。

- シーンメモリー
- セットアップデータ
- エディットバッファー
- リモートバッファー (ローカル=OFF時のみ)

シーンメモリーは、ミックスシーンを保存するために使います。シーンメモリーには可変のミキシングパラメーターすべての設定が入っています。フロントパネル上で、[EF1], [EF2], [EQ/PAD], [PAN/φ], [SEND], [OTHERS], [CONFIG]ボタンを囲む枠線は、これらのボタンを使ってアクセスしたLCD画面の設定がシーンメモリーに保存できることを表しています。

セットアップデータは、[UTILITY], [DIO], [MIDI]の各ボタンでアクセスするLCD画面の設定データです。

エディットバッファーは現在のDMP9パラメーター設定を保存する、内部RAM領域です。ここに、現在のミックスシーンを保存します。ミックスシーンを保存するとき、エディットバッファーデータが選択されたシーンメモリーにコピーされます。ミックスシーンを呼び出すと、選択したシーンメモリーのデータがエディットバッファーにコピーされます。

DMP9の電源が切れている間も、上記のデータはすべて保存されます。更に、MIDIバルクダンプを使ってセーブすることもできます。81ページ「MIDIバルクダンプ」をお読みください。

リモートバッファーは、MIDI LCD画面のMIDI LocalパラメーターがOFFになっている時のみ使用できます。これはフロントパネルコントロール類から行った設定を保存するので、コントロール類の調整を行ってもエディットバッファーにあるパラメーター設定には影響しません。80ページ「MIDIローカル」をお読みください。

## 第3章：入力チャンネル

この章では入力チャンネルについて説明します。チャンネルを通る信号の流れと同じ様に、入力ジャックから始まりバスに入るところまでを説明します。

### アナログライン入力

6.35mm (1/4インチ) のジャック入力で、アンバランス式ラインレベル信号を入力します。標準の入力レベルは -20dB から +4dB です。

### デジタル入力

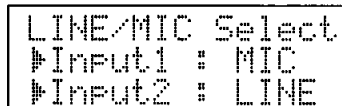
DMP9-16では、入力チャンネル13/14と15/16をデジタル入力で使うことができます。58ページ「デジタル入力の経路」をお読みください。この場合、ANALOG LINE INPUT、TRIM、SIGNALインジケータ、CLIPインジケータは無効になります。

DMP9-8上では上述の内容が入力チャンネル5/6と7/8になります。

### マイク入力(チャンネル1, 2のみ)

入力チャンネル1, 2はライン入力または、マイクロフォン入力として使えます。入力をLINEに設定すると、該当するANALOG LINE INPUTから送られます。MICに設定すると、該当するMIC INPUTから入力できます。MIC INPUTはバランス式XLR-3-31タイプコネクタ(ピン2がホット)を使用します。

1. 次の画面が表示されるまで何回か[UTILITY]ボタンを押します。



```
LINE/MIC Select
#Input1 : MIC
#Input2 : LINE
```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンを使ってInput1かInput2を選びます。
3. DATA ENTRYコントロールが[+/ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンでMICまたはLINEを選びます。

MICを選ぶと、チャンネル1, 2の上のMICインジケータが点灯します。

## チャンネルモード

入力チャンネルを個々のモノチャンネル、またはステレオのペアとして使うことができます。それぞれモノモード、ステレオモードです。ステレオペアを組む場合は、隣同士のチャンネルを組みます(1/2, 3/4等)。ステレオモードでは次のチャンネルパラメーターがリンクされます:フェーズ、パッド、オン/オフ、レベル、EQ、センドレベル、チャンネルディレイ。ステレオモードチャンネルのパンポットパラメーターはWidth/Balance (ウィズス/バランス)となります。29ページ「パンポット、ウィズス、バランス」をお読みください。

### モード設定方法1

1. [SEL]ボタンを押し、入力チャンネルを選びます。
2. 次の画面が表示されるまで、何回か[CONFIG]ボタンを押します。

```

-Ch Mode Select-
▶CH 1/2 : ▶Stereo
CH 3/4 : ▶Mono
  
```

3. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンを使ってMonoかStereoを選びます。

上記の画面が現れている間に[◀], [▶] PARAMETERボタンで、他の入力チャンネルを選べます。

### モード設定方法2

以下のやり方でステレオモードとモノモードとを切り替えます。

1. 入力チャンネルの組になっている[SEL]ボタンを両方同時に約1秒間押します。

チャンネルモードがモノからステレオに変わり、ステレオの組になっている入力チャンネルのどちらか一方のみすでにグループにアサインしていると、“Change Ch Group!”というメッセージが出ます。

ステレオモードの入力チャンネルを選ぶと、両方のチャンネルの[SEL]ボタンが点滅します。

## 入力チャンネルのタイトル

入力チャンネルを[SEL]ボタンで選ぶと、その入力チャンネルのタイトルがLCD画面の最上行に数秒間現れます。“Synth1”とか“Vocal”などのタイトルを使うと、チャンネルの識別が簡単になります。

1. タイトルを付けたい入力チャンネルの[SEL]ボタンを押します。
2. 次の画面が現れるまで[UTILITY]ボタンを何回か押します。

```
Ch.Title(CH 1 )
[SY99Lead]
↓
XYZ abcdefghijkl
```

3. [◀],[▶] PARAMETERボタンでカーソルをタイトルに移動します。
4. DATA ENTRYコントロールか[+/ON],[-/OFF] PARAMETERボタンで文字を選びます。  
タイトルは8文字まで選びます。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z		a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		0	1	2	3	4
5	6	7	8	9		!	"	#	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
:	;	<	=	>	?	[	]	¥	^	_	`	{	}		~	@			
"	'	^	*	%															

タイトルにNull (NL=00h) 〇の文字が含まれているときはタイトルは表示されません。  
タイトルを表示したくないときに使います。

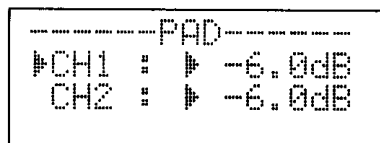
## トリムコントロール、クリップインジケータ、シグナルインジケータ

TRIMコントロールで入力信号のレベルを調整します。CLIPインジケータとSIGNALインジケータを見ながら調整してください。SIGNALインジケータが点灯し、(信号が入っている)、CLIPインジケータが時々点灯するように調整します。あまり低く設定すると、SN比が悪くなり、高く設定しすぎると、不快な信号のクリッピングが生じます。

## パッド

パッド機能は、AD変換後のデジタル領域での入力信号の減衰をおこないます。EQでCLIPしてしまうときに使用してください。

1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[EQ/PAD]ボタンを押します。



```
-----PAD-----  
▶CH1 : ▶ -6.0dB  
CH2 : ▶ -6.0dB
```

リターンにはパッドがありません。リターンを選んで[EQ/PAD]ボタンを押すと、"NOPAD for RETURN!"というメッセージが出ます。この場合は、[SEL]ボタンで入力チャンネルを選んでください。

3. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンを使ってパッドを設定します。

パッドは0.0dBから-95.25dB (128ステップ)です。

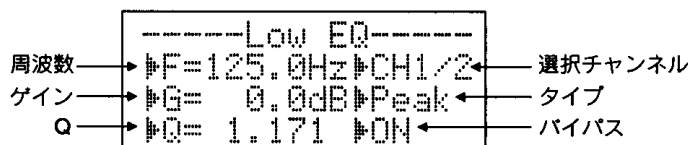
ステレオモードチャンネルは一緒にコントロールされます。

上記の画面で他のチャンネルを選ぶには、[◀], [▶]PARAMETERボタンでチャンネルパラメーターを選択してから、[+/ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンを使ってください。

## EQ

各入力チャンネルは、可変Q、2バンドの完全スィープ可能EQで、ピーキングまたはシェルフイングレスポンスとON/OFFが選択できます。

1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[EQ/PAD]ボタンを押します。



上記はLow EQの画面です。

リターンにはEQがありません。リターンを選んで[EQ/PAD]ボタンを押すと、"NO EQ for RETURN!"というメッセージが出ます。この場合は、[SEL]ボタンで入力チャンネルを選んでください。

3. もう一度[EQ/PAD]ボタンを押して、High EQの画面に入ります。
4. [◀], [▶] PARAMETERボタンでパラメーターを選択し、DATA ENTRYコントロールか[+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで設定します。

ゲインパラメーターを選んでから[+ /ON]、[- /OFF] PARAMETERボタンを同時に1秒間押すと、ゲインが0dBにリセットされます。

**周波数 (F)**—20.9Hz～20.16kHz (12ステップ／オクターブ)

**ゲイン (G)**—±18dB (0.5 dBステップ)

**Q**—0.1～8.157 (20ステップ／オクターブ)

**選択チャンネル**—他の入力チャンネルを選ぶのに使います。

**Peak/Shelf**—EQタイプ:ピーキングかシェルフイング

**ON/OFF**—EQ ON/OFF:High/Lowの両EQで設定できます。

ステレオモードチャンネルは一緒にコントロールされます。

**注意:** EQブースト、カットは全体の信号レベルに影響を与えます。このため、EQを使った後は必ず信号レベルをチェックし、必要に応じて調整してください。

## ディレイ

チャンネル信号をディレイさせる機能です。信号のディレイを補正するために使うことも、ディレイとしてそのまま使うこともできます。入力チャンネル1,2をマイクロフォン入力として使用する場合は、マイク位置の差によって生じるディレイを補正するために使うことができます。

1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[OTHERS]ボタンを押します。

```

-Channel Delay-
▶CH1 : ▶000Sample
CH2 : ▶000Sample
Time: 0.00msec

```

3. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンを使ってディレイを設定します。

このディレイ機能は通常のエフェクトのディレイとして使用するためのものではないので、設定はサンプル単位で行います。

ディレイは000から700サンプルまで設定できます。

700サンプルのディレイは約14.6ミリ秒(fs@48kHz)に相当します。

ディレイはミリ秒でも表すことができ、次の公式を使って計算します。

$$\text{ディレイタイム} = \frac{\text{サンプル}}{\text{サンプリング周波数}}$$

上記の画面が現れている間に、[◀],[▶] PARAMETERボタンで、他の入力チャンネルを選ぶこともできます。

ステレオモードチャンネルは一緒にコントロールされます。

## フェーズ

チャンネル信号の位相を逆にすることができます。不適当な配線のケーブルやコネクタなどを補正するために使います。

1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[PAN/φ]ボタンを押します。

```

-----PHASE-----
▶CH1 : ▶Normal
CH2 : ▶Reverse

```

3. [+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンを使ってノーマルまたはリバースのフェーズを設定します。

上記の画面が現れている間に、[◀],[▶] PARAMETERボタンで他の入力チャンネルを選べます。

ステレオモードチャンネルは一緒にコントロールされます。

## レベルコントロール

ステレオ出力とセンドに入る入力チャンネルの信号レベルを調整します。実際は5つのコントロールが1つになったものなので、調整する前に、必ず正しいセンドまたはステレオ出力を選んでいるかどうか確認してください。

入力チャンネルコントロールの位置は、ダイヤル又はつまみのまわりの8個のLEDで表示されます。ダイヤルの目盛は $-\infty$ から+6dBで、0dBの位置は、“▼”の記号で表示されています。

### ステレオ出力

ステレオ出力に送られるチャンネル信号のレベル設定は、次の手順に従ってください。

1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選びます。
2. MASTER [SEL]ボタン (ST1) または (ST2) ボタンを押します。

DMP9-8の場合は、MASTER [SEL]ボタン (ST) を押します。

3. チャンネルレベルコントロールを使ってレベルを設定します。

ステレオモードのチャンネルとグルーピングされているチャンネルと一緒にコントロールされます。

**注意:** 選択されている入力チャンネルは、必ずステレオバスにアサインする必要があります。26ページ「バスアサイン」をお読みください。

### センド

センドに送られるチャンネル信号のレベル設定は、次の手順に従ってください。

1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選びます。
2. MASTER [SEL]ボタン (SEND1~4) を押してセンドを選びます。
3. チャンネルレベルコントロールを使ってレベルを設定します。

ステレオモードのチャンネルとグルーピングされているチャンネルと一緒にコントロールされます。

**注意:** センド3,4をステレオ出力ペアとして使う場合、チャンネル信号のレベルはセンド3を使って制御します。センド4は無視されます。信号は、入力チャンネルのパン、バランス機能によっても影響を受けます。39ページ「センド3/4モード」をお読みください。[EF1]ボタンか[EF2]ボタンのいずれかを押すと、MASTER [SEL]ボタン (SEND1) または (SEND2) が自動的に選択されます。

**注意:** DMP9の各種レベルの分解能は、128ステップです。サイン波のような一定の周期をもった信号のレベルをダイナミックに操作すると、レベルジャンプを起こして、ノイズとなることがあります。また、INPUT/RETURNのレベルおよびMASTERレベルは、レベル変化時に簡易補間をおこないますが、その他のレベルに関しては補間機能がありませんのでレベルジャンプは大きくでます。



## バスアサイン

チャンネルをステレオ出力にアサインする機能です。

1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[OTHERS]ボタンを押します。

```
---Bus Assign---  
      ST1  ST2  
▶CH1 : ▶ON  ▶ON  
CH2 : ▶ON  ▶ON
```

3. [◀], [▶] PARAMETERボタンを使ってST1かST2を選びます。

DMP9-8の場合は、STだけが選べます。

4. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンでチャンネルをアサインします。

**ON** —アサイン

**OFF** —アサインなし

ステレオモードチャンネルは一緒にコントロールされます。

## グラフによるレベルモニター

入力チャンネルのフェーダーの位置を、グラフでモニターできる機能です。

### 入力チャンネルからステレオ出力へのレベルの表示

1. MASTER [SEL]ボタン (ST1) または (ST2) を押します。  
DMP9-8の場合はMASTER [SEL]ボタン (ST) を押します。
2. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
3. 次の画面が現れるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。



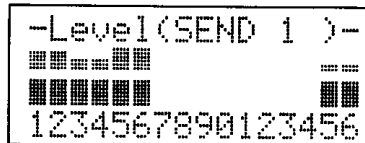
4. 入力チャンネルレベルコントロールでレベルを調整します。

**注意:** 上記の画面を見るには、必ず入力チャンネルを選んでください。センド、リターン、ステレオ出力を選ぶと、異なる表示となります。

前の画面が表示されている間にRETURNまたはMASTERのレベルコントロールを調整すると、画面表示が変わって、該当するフェーダー位置が表示されます。その後に入力チャンネルレベルコントロールを調整すると、元の画面が再び表示されます。

### 入力チャンネルからセンドへの位置の表示

1. MASTER [SEL]ボタン (SEND1~4) を押します。
2. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
3. 次の画面が現れるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。



4. 入力チャンネルレベルコントロールでレベルを調整します。

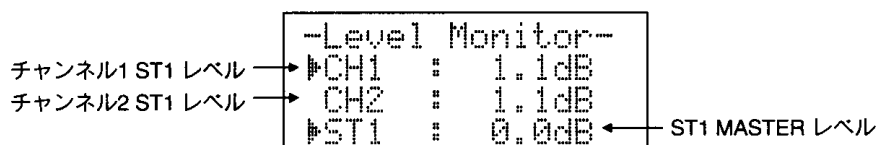
**注意:** 上記の画面を見るには、必ず入力チャンネルを選んでください。センド、リターン、ステレオ出力を選ぶと、異なる表示となります。

前の画面が表示されている間にRETURNまたはMASTERのレベルコントロールを調整すると、画面表示が変わって、該当するフェーダー位置が表示されます。その後に入力チャンネルレベルコントロールを調整すると、元の画面が再び表示されます。

## 数値によるレベルモニター

入力チャンネルとマスターのレベルコントロール量を数値でモニターできる機能です。数値はフェーダーの基準位置(ノミナル)に対するレベル調整量で表示されます。

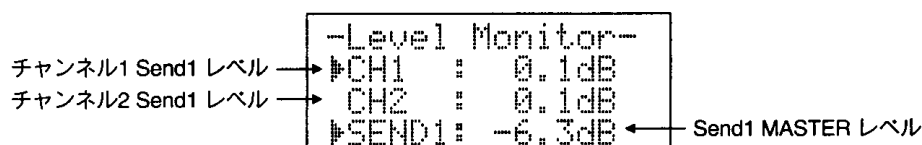
1. [SEL]ボタンを押して入力チャンネルを選択します。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[OTHERS]ボタンを押します。



上記の画面上で、"ST1"はST1 OUTのマスターフェーダーのレベルコントロール量が表示されています。

3. 入力チャンネルレベルコントロールで調整します。
4. MASTER [SEL]ボタン (ST1) (ST2) または (SEND1~4) を使って、モニターしたい他のコントロールを選びます。  
あるいは、DATA ENTRYコントロールを使います。

次の画面は入力チャンネルからセンド1へのコントロールレベル量を表しています。



**注意:** 上記の画面を見るには、必ず入力チャンネルを選んでください。センド、リターンを選ぶと、異なる表示となります。

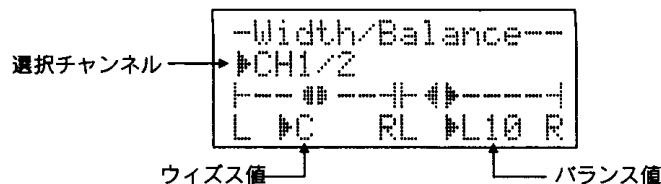
前の画面が表示されている間にRETURNのレベルコントロールを調整すると、画面表示が変わって、該当するコントロールレベル量が表示されます。その後に入力チャンネルレベルコントロールを調整すると、元の画面が再び表示されます。

System Flags LCD画面のAuto Level Monitor Screenパラメーターをオンにすると、入力チャンネルレベルコントロールを調整した時に数値レベルモニターが自動的に現れ、1.5秒後に元のLCD画面に戻ります。



## ステレオモードチャンネル

1. [SEL]ボタンを押して、ステレオモードの入力チャンネルを選択します。
2. 次のような画面が表示されるまで、[PAN/φ]ボタンを何回か押します。



**注意:** 選択した入力チャンネルがモノモードチャンネルの場合は、上記の画面ではなく、パンポットLCD画面が現れます。

3. [◀] PARAMETERボタンでウィズスパラメーターを選択します。
4. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンでウィズスを設定します。

ウィズスの範囲:

通常	中央	リバース
N16←N15←……←N02←N01← C →R01→R02→……→R15→R16		
左の音源が左に 右の音源が右に		左の音源が右に 右の音源が左に

5. [▶] PARAMETERボタンでバランスパラメーターを選択します。
6. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンでバランスを設定します。

バランスの範囲:

左	中央	右
L16←L15←……←L02←L01← C →R01→R02→……→R15→R16		

ウィズスやバランスをセンターに設定するには、[+/ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンを約1秒間同時に押します。■の記号が出てセンターになっていることを示します。

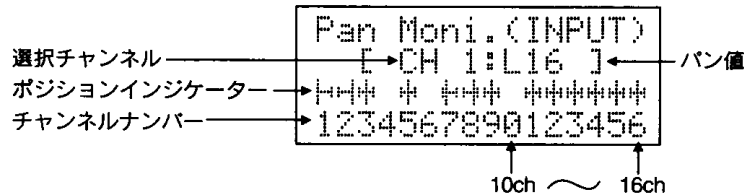
他の入力チャンネルを選択するには、カーソルを“選択チャンネル”パラメーターに移動し、DATA ENTRYコントロールか[+/ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンを使います。

System Flags LCD画面でパンスペシャル機能のパラメーターをONにすると、[PAN/φ]ボタンを押しながら入力チャンネルレベルコントロールを使ってバランスを調整することができます。パンスペシャル機能を有効にするには、[PAN/φ]ボタンを少なくとも500ミリ秒は押さえてください。

## パン/バランスモニター

入力チャンネルのパンとバランスをモニター、設定します。モノモードチャンネルでは、パンポジションが該当するチャンネルナンバーの上に表示されます。ステレオモードチャンネルでは、バランスポジションが、組になっているチャンネルの奇数チャンネルの上に表示されます。

1. [SEL]ボタンを押して、入力チャンネルを選択します。
2. 次のような画面が表示されるまで、[PAN/φ]ボタンを何回か押します。



**注意:** 上記の画面を出すためには、必ず入力チャンネルを選ぶ必要があります。リターンを選択すると、異なる画面が表示されます。

3. DATA ENTRYコントロールが[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンで、パンまたはバランスを設定します。
4. [SEL]ボタンでその他の入力チャンネルを選んで調整します。

ポジションインジケータには次の値が表示されます。



## 入力チャンネルオン/オフボタン

チャンネル[ON]ボタンは、実際にはチャンネルミュートの機能を持っています。チャンネルをオンにすると、[ON]ボタンが点灯します。オフの時は消灯して、信号はステレオバスにもAUXバスにも入ってきません。

ステレオモードチャンネルとグループチャンネルと一緒にコントロールされます。

入力チャンネルのセンドをオン/オフします。

- ```

-ON(ON)/OFF(OFF)-
SEND 1 2 3 4
CH1 ON ON OFF OFF
CH2 ON ON ON ON

```

3. [◀], [▶] PARAMETERボタンでセンドを選択します。
4. DATA ENTRYコントロールが[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンで、センドをオン/オフします。

入力チャンネルのセンドをプリレベルとするか、ポストレベルとするかを設定します。

- [illegible]

2. [SEL]ボタンを押して、入力チャンネルを選択します。
3. [◀], [▶] PARAMETERボタンでセンドを選択します。
4. DATA ENTRYコントロールか[+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで、PREかPOSTを選択します。

**注意:** 入力チャンネルのセンドをPOSTに設定すると、信号レベルは次の二通りの入力チャンネルレベルコントロールによって左右されます。一つは、レベルコントロールを使って入力チャンネルのセンドレベルを設定した時。もう一つは、入力チャンネルからステレオ出力へのレベルを設定した時です。25ページ「レベルコントロール」をお読みください。

## ソロ

個々の入力チャンネルをモニターする機能です。

1. [SOLO]ボタンを押します。
2. [ON]ボタンを押して入力チャンネルを選びます。

モニターする入力チャンネルの[ON]ボタンが点灯します。他のチャンネルの[SOLO]ボタンと[ON]ボタンが点滅します。

- \* DMP9-16では、ソロ信号をST2 OUTからモニターし、PHONESソースがST2に設定されている時は、ヘッドフォンを通してモニターします。
- \* DMP9-8の場合は、ST OUTとヘッドフォンでモニターします。

ステレオモードのチャンネルは一緒にモニターされません。

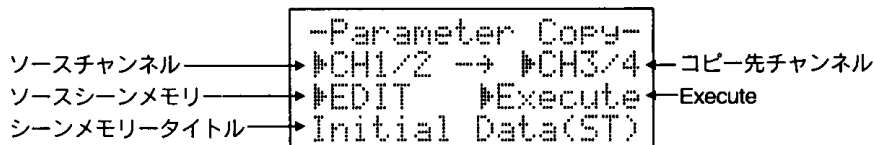
3. ソロ機能がオンになっている時に、[ON]ボタンで他の入力チャンネルをモニターします。
4. [SOLO]ボタンをもう一度押してキャンセルします。

[SOLO]ボタンをもう一度押すと、元のソロ設定が取り戻されます。つまり、ソロが解除になっている時にモニターされていたチャンネルをもう一度モニターできます。

## パラメーターコピー

入力チャンネル間でパラメーター設定をコピーする機能です。On/Off, Level, Pan/Width/Balance, Phase, EQ, Pad, Send On/Off, Send Level, Send Pre/Post, Bus Assign, Ch Delay, Ch Modeパラメーター設定がコピーされます。コピーソースは、シーンメモリーやエディットバッファの任意の入力チャンネルを選べます。エディットバッファの設定は、現在の設定です。

1. 次のような画面が表示されるまで、[UTILITY]ボタンを何回か押します。



2. [◀],[▶]PARAMETERボタンでソースチャンネルのパラメーターを選択し、DATA ENTRYが[+/ON]、[-/OFF]PARAMETERボタンでコピーしたいチャンネルの設定を選択します。
3. カーソルをコピー先のチャンネルパラメーターに移動し、コピー先のチャンネルを選びます。
4. カーソルをソースシーンメモリーのパラメーターに移動し、コピーしたいチャンネル設定の入っているシーンメモリーを選択します。EDIT(エディットバッファ)を選ぶと、現在のチャンネル設定をコピーできます。
5. カーソルをExecuteパラメーターに移動して[+/ON]PARAMETERボタンを押すかDATA ENTRYコントロールを右に回して、コピーを実行します。

コピーが終了すると、"Done (終了)"の表示が出ます。

ソースチャンネルとコピー先チャンネルがステレオモードチャンネルの場合、ステレオの組になっている両チャンネルのパラメーター設定がコピーされます。ソースチャンネルとコピー先チャンネルが互いに異なるモードの場合は、奇数チャンネルの設定が、奇数のコピー先チャンネルにコピーされ、偶数チャンネルの設定は偶数のコピー先チャンネルにコピーされます。



## 第4章：マスタースtereo出力、ヘッドフォン

この章では、ステレオ出力とヘッドフォンについて説明します。

- \* DMP9-16には二つの別個のステレオ出力があります。ST1 OUTはバランス式XLR-3-32タイプのコネクター(ピン2:ホット)で、ST2 OUTはアンバランス式6.35mmフォンジャックです。両方とも標準出力レベルは+4dBです。
- \* DMP9-8のステレオ出力は一つです。出力端子は二組あります。一組はバランス式XLR-3-32タイプのコネクター(ピン2:ホット)で、もう一組はアンバランス式6.35mmフォンジャックです。両方とも、標準出力レベルは+4dBです。

### マスターレベルコントロール

MASTERレベルコントロールで、ステレオ出力レベルを設定します。これはステレオバスのすぐ後にあります。以下の手順でレベルを設定してください。

1. MASTER [SEL]ボタン(ST1)または(ST2)を押して、ステレオ出力を選択します。

DMP9-8ではMASTER [SEL]ボタン(ST)を押します。

2. MASTERレベルを調整します。

目安となるスタートポイントは、ミックスをセットアップする時に、MASTERレベルコントロールを0dB位に設定することです。

MASTERレベルは、ボタンまわりの8個のLEDで表示されます。ダイヤルの目盛は $-\infty$ から+6dBで、0dBの位置は“▼”の記号で示されています。

**注意:** DMP9の各種レベルの分解能は、128ステップです。サイン波のような一定の周期をもった信号のレベルをダイナミックに操作すると、レベルジャンプを起こして、ノイズとなることがあります。また、INPUT/RETURNのレベルおよびMASTERレベルは、レベル変化時に簡易補間をおこないますが、その他のレベルに関しては補間機能がありませんのでレベルジャンプは大きくでます。

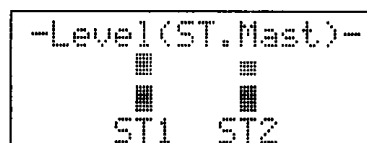
### グラフによるレベルモニター

MASTERフェーダーの位置を、グラフでモニターすることができます。

1. MASTER [SEL]ボタン(ST1)または(ST2)を押して、ステレオ出力を選択します。

DMP9-8ではMASTER [SEL]ボタン(ST)を押します。

2. 次の画面が現れるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。



DMP9-8では、STのみが表示されます。

上記の画面が表示されている間に入力チャンネルレベルまたはRETURNレベルを調整すると、画面表示が変わって、該当するフェーダーの位置が表示されます。その後にMASTERレベルを調整すると、元の画面が再び表示されます。

## 数値によるレベルモニター

MASTERステレオ出力レベルを、数値でモニターすることができます。数値はフェーダー基準位置（ノミナル）に対するレベル調整量で表示されます。

1. MASTER [SEL]ボタン (ST1) または (ST2) を押して、ステレオ出力を選択します。

DMP9-8ではMASTER [SEL]ボタン (ST) を押します。

2. 次の画面が現れるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。

```

- Level Monitor -
▶CH1 : 1.1dB
CH2 : 1.1dB
▶ST1 : 0.0dB ← ST1 MASTER レベル
  
```

3. DMP9-16では、MASTER [SEL]ボタン (ST1) または (ST2) でステレオ出力を選ぶことができます。

前の画面が表示されている間にRETURNレベルを調整すると、リターンのコントロールレベルが表示されます。ただし、ステレオマスターレベルは変わりません。

System Flags LCD画面でAuto Level Monitor Screen/パラメーターをONにすると、MASTERレベルコントロールを調整した時に自動的に数値レベルモニターが現れ、1.5秒後に元の画面に戻ります。

## ステレオ出力オン/オフ

ステレオ出力をオン/オフします。

1. MASTER [SEL]ボタン (ST1) または (ST2) を押して、ステレオ出力を選択します。

DMP9-8ではMASTER [SEL]ボタン (ST) を押します。

2. MASTER [ON]ボタンを押して、ステレオ出力をオン/オフします。  
ステレオ出力がオンの時は、[ON]ボタンが点灯します。オフの時は、消灯します。

**注意:** ステレオ出力をステレオバス以外の信号ソースにアサインすると、信号はこの設定に関係なく出力されます。37ページ「インターナルバスセレクト」をお読みください。

### Master ON/OFF LCD画面

Master ON/OFF LCD画面では、ステレオ出力のON/OFF状態をチェックできます。

1. 次の画面が出るまで[OTHERS]ボタンを何度か押します。

```

- Master ON/OFF -
▶Snd1== ▶Snd2==
▶Snd3== ▶Snd4==
▶ST1 == ▶ST2 ==
  
```

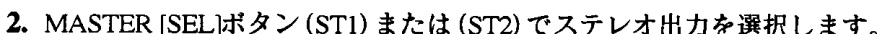
黒塗りの楕円形は出力がONになっていることを表します。

DMP9-8ではST1の代わりにSTとなっており、ST2はありません。

System Flags LCD画面でAuto ON/OFF Screen/パラメーターがONになっており、DMP9を30秒以上調整しないでいると、自動的にMASTER ON/OFF LCD画面が現れます。67ページ「システムフラグ」をお読みください。

ステレオ出力のバランスを調整する機能です。

1. 次の画面が表示されるまで、[PAN/φ]ボタンを何回か押します。



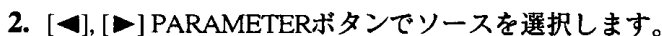
3. DATA ENTRYコントロールが[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンを使って、バランスを設定します。

バランスをセンターに設定するには、[+/ON],[-/OFF]PARAMETERボタンを約1秒間同時に押します。■の記号が出てセンターになっていることを示します。

ST2 OUT [DMP9-16] ST OUT [DMP9-8]の信号ソースを選ぶ機能です。マスタークロックに同期している内部バスの他にマスタークロックに同期していないデジタル入力をも選択しモニターすることが可能です。

ST2 OUT [DMP9-16] ST OUT [DMP9-8]はマスタークロックとは独立したクロックで動作するD/A回路が構成されているため非同期のモニターが可能です。しかし、音質は劣化する場合があります。マスタークロックセレクト(第12章参照)でクロックソースをモニターするデジタル入力に設定し、同期した状態でのモニターをお勧めします。

- DMP9-8ではMASTER [SEL]ボタン (ST2) を押してください。



- 黒塗りの楕円形(■)は、現在選択されているソースを表します。

**注意:** マスタークロックに同期しているデジタル入力も、もちろんモニター可能ですが内部バス (CH. Cascade) にアサインした場合は、アサインしたデジタル入力の選択が出来なくなりますので内部バスでモニターしてください。ただし、その信号が本機のワードクロックマスターになっているときはモニター可能です。また、Digital1 または Digital2 がモニターとして選択されているとき、モニター中の信号を D. In routing 画面 (第10章 デジタル入力の経路 参照) で内部バスに接続すると、強制的にモニターソースは Int BUS (内部バス) に切り替えられます。

## インターナルバスセレクト

DMP9-8: ST OUT, DMP9-16: ST2 の内部バスの信号ソースを選ぶ機能です。

**注意：**ST2 Out SelectがInt BUSに設定されている時にのみ、この画面が現われます。

1. 次の画面が表示されるまで、何回かMASTER [SEL]ボタン (ST2) を押します。

DMP9-8ではMASTER [SEL]ボタン (ST) を押します。

```

ST2 Int BUS Sel
▶ST1 == ▶ST2 ==
▶Snd1== ▶Snd2==
▶Snd3== ▶Snd4==
  
```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンでソースを選択します。
3. DATA ENTRYコントロールか[+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで、選んだソースを有効にします。

黒塗りの楕円形(■)は、現在選択されているソースを表します。

## 出力ボリュームコントロール

- \* DMP9-16では、ST1 OUT (BALANCE) とST2 OUT (UNBALANCE) の出力レベルを、該当するロータリーコントロールで別々に設定できます。
- \* DMP9-8では、ST OUT (UNBALANCE) とST OUT (BALANCE) の出力レベルを、該当するロータリーコントロールで別々に設定します。

これらのコントロールはアナログで、D/A変換の後にあります。

**注意：**このボリュームを操作してもメーター表示は変わりません。

## メータリング

ステレオ出力信号レベルは、STメーター上でモニターすることができます。信号はロータリー出力レベルコントロールの手前でモニターします。これは7つのセグメントのバーグラフLEDで示されます。

## ヘッドフォン

ステレオのヘッドフォンをPHONESジャックに接続し、ステレオ出力信号をモニターできます。PHONESジャックにステレオ6.35mmフォンジャックを差し込みます。ボリューム調整は、PHONES LEVELコントロールを使います。

- \* DMP9-16では、ST1 OUTかST2 OUTをモニターします。どちらをモニターするかは、PHONES [ST1], [ST2]ボタンで選択します。
- \* DMP9-8では、ヘッドフォンは常にSTEREO OUTをモニターします。

## 第5章：マスターセンド

この章では、マスターセンドについて説明します。DMP9には4系統のセンドがあります。センド1と2は内蔵エフェクトに入ります。センド3と4は外部機器用に使います。これをステレオ出力ペアとして使うこともできます。39ページ「センド3/4モード」をお読みください。

センドを使って信号を出力するには、まず信号を入力チャンネルから送ります。25ページ「センド」をお読みください。

センドは、ステレオセレクトLCD画面を使ってモニターできます。36ページ「ステレオセレクト」をお読みください。

### センド出力

センド3と4は6.35mmのフォンジャックから出力されます。標準出力レベルは+4dBです。

### マスターセンドレベル

以下の手順に従って、マスターセンドレベルを設定します。

1. 該当するMASTER [SEL]ボタン (SEND1~4) を押します。
2. MASTERレベルコントロールでレベルを設定します。

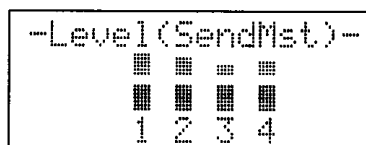
MASTERレベルの位置は、ボタンのまわりの8個のLEDで表示されます。ダイヤルの目盛りは $-\infty$ から+6dBで、0dBの位置は“▼”のマークで表示されています。

MASTER [SEL]ボタン (SEND1~4) を押すと、該当するリターンが自動的に選択されます。

### マスターセンドレベルモニター

マスターセンドレベルをモニターします。

1. MASTER [SEL]ボタン (SEND1~4) を押してセンドを選択します。
2. 次の画面が出るまで[OTHERS]ボタンを何度か押します。



前の画面が表示されている間に入力チャンネルレベルまたはRETURNレベルを調整すると、画面表示が変わって、該当するコントロールレベルが表示されます。その後にMASTERレベルを調整すると、元の画面が再び表示されます。

## マスターセンドオン/オフ

次の手順でマスターセンドをオン/オフします。

1. 該当するMASTER [SEL]ボタン (SEND1~4) を押します。
2. MASTER [ON]ボタンを押してセンドオン/オフをおこないます。

センドをオンにした時、MASTER [ON]ボタンが点灯します。

### Master ON/OFF LCD画面

Master ON/OFF LCD画面では、センドのON/OFF状態をチェックできます。

1. 次の画面が出るまで[OTHERS]ボタンを何度か押します。

```

-Master ON/OFF-
▶Snd1== ▶Snd2<<
▶Snd3<< ▶Snd4<<
▶ST1 << ▶ST2 <<

```

黒塗りの楕円形はセンドがONになっていることを表します。

System Flags LCD画面でAuto ON/OFF ScreenパラメーターがONになっており、DMP9を30秒以上調整しないでいると、自動的にMaster ON/OFF LCD画面が現れます。67ページ「システムフラッグ」をお読みください。

## メータリング

センド3と4の信号レベルを、SEND3/4メーターでモニターすることができます。レベルは、7つのセグメントのバーグラフLEDで表示されます。

## センド3/4モード

センド3,4をステレオ出力として使う機能です。ステレオに設定すると、MASTERのセンド4レベルコントロール、オン/オフボタン、[SEL]ボタンは無効になり、該当するセンド3コントロール類が、センド3,4に使われます。同様に、センド4レベルコントロールの各入力チャンネルは無効になり、入力チャンネル信号はチャンネルのパン、バランスコントロールで調整されます。

パラメータはセンド3のものが使用されます。

1. 次の画面が現れるまで、何回か[CONFIG]ボタンを押します。

```

--Send3/4 Mode--
▶Individual

```

2. [+ /ON]、[- /OFF] PARAMETERボタンでIndividualかStereoを選びます。

## 第6章：リターン

この章では、リターンについて説明します。リターン1と2は内蔵エフェクトから入ります。リターン3と4は外部機器から入ります。

- \* DMP9-16は4系統のリターンがあります。
- \* DMP9-8は3系統のリターンを装備し、リターン4はありません。

本章の「リターン入力」と「トリムコントロール、クリップインジケータ、シグナルインジケータ」の項はリターン3, 4に当てはまり、他の項はすべてAUX1, 2, 3, 4に当てはまります。

センドをMASTER [SEL]ボタン (SEND1~4) で選ぶと、それに該当するリターンが自動的に選択されます。

### リターン入力

6.35mm (1/4インチ) のジャック入力で、アンバランス式ラインレベル信号を入力します。標準入力レベルレンジは -20dB から +4dB です。

### リターンのタイトル

リターンを選ぶと、そのリターンのタイトルがLCD画面の最上行に数秒間現れます。

1. タイトルを付けたいリターンの[SEL]ボタンを押します。
2. 次の画面が現れるまで[UTILITY]ボタンを何回か押します。

```
Ch.Title(RET 2 )
[Return 2]
↓
XYZ abcdefghijkl
```

3. [◀], [▶] PARAMETERボタンでカーソルをタイトルに移動します。
4. DATA ENTRYコントロールか[+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで文字を選びます。

タイトルは8文字まで選べます。タイトルは8文字までで、次の文字が使えます。

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S |
| T | U | V | W | X | Y | Z |   | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l |
| m | n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |   | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |   | ! | " | # | % | & | ' | ( | ) | * | + | , | - | . | / |
| : | ; | < | = | > | ? | [ | ] | ¥ | ^ | _ | ` | { | } |   | → | ← | @ |   | 。 |
| 「 | 」 | 、 | ・ | 々 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

### トリムコントロール、クリップインジケータ、シグナルインジケータ

TRIMコントロールでリターン信号のレベルを調整します。CLIPインジケータとSIGNALインジケータをみながら調整します。SIGNALインジケータが点灯し、(信号が入っている)、CLIPインジケータが時々点灯するように調整します。あまり低く設定すると、SN比が悪くなり、高く設定しすぎると、不快な信号のクリッピングが生じます。

## フェーズ

リターン信号の位相を逆にする機能です。不適当な配線のケーブルやコネクタなどの補正に使います。

1. RETURN [SEL]ボタンを押し、リターンを選択します。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[PAN/φ]ボタンを押します。

```

---- PHASE ----
▶RET 1: Normal
▶RET 2: Reverse
  
```

3. [+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンでノーマルまたはリバースのフェーズを設定します。

## リターンレベルコントロール

ステレオ出力に入るリターン信号の、信号レベルを調整します。

入力チャンネルコントロールのレベルは、8個のLEDで表示されます。ダイヤルの目盛は $-\infty$ から+6dBで、0dBの位置は、“▼”の記号で表示されています。

以下の手順でレベルを設定します。

1. RETURN [SEL]ボタンを何回か押し、リターンを選びます。
2. RETURNレベルコントロールでレベルを設定します。

**注意:** 選択されたリターンは、ステレオバスにアサインしてください。このページ「バスアサイン」をお読みください。

グループ内のチャンネルは一緒にコントロールされます。

[EF1]ボタンか[EF2]ボタンを押すと、自動的にリターン1か2が選択されます。

## バスアサイン

リターンをステレオ出力にアサインします。

1. RETURN [SEL]ボタンを押してリターンをステレオ出力にアサインします。
2. 次の画面が表示されるまで何回か[OTHERS]ボタンを押します。

```

---Bus Assign---
          ST1  ST2
▶CH1 : ▶ON  ▶ON
  CH2 : ▶ON  ▶ON
  
```

3. [◀], [▶] PARAMETERボタンでST1かST2を選びます。  
DMP9-8の場合は、STだけが選べます。
4. DATA ENTRYコントロールか[+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンでリターンをアサインします。

ON—アサイン

OFF—アサインなし



## グラフによるレベルモニター

リターンレベルをコントロールするフェーダーの位置を、グラフでモニターする機能です。

1. RETURN [SEL]ボタンを押します。
2. 次の画面が現れるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。
3. RETURN [SEL]ボタンを押します。



4. RETURNレベルコントロールで調整します。
5. RETURN [SEL]ボタンで他のリターンを選び、RETURNレベルコントロールでそのレベルを調整します。

**注意:** 上記の画面を見るには、必ずリターンを選んでください。入力チャンネル、センド、ステレオ出力を選ぶと、異なる表示となります。

前の画面が表示されている間に、入力チャンネルレベルまたはMASTERのレベルを調整すると、画面表示が変わって、該当するフェーダー位置が表示されます。その後にリターンレベルを調整すると、元の画面が再び表示されます。

## 数値によるレベルモニター

リターンレベルを、モニターする機能です。数値は(ノミナル位置を0dBとする)フェーダー位置を表わします。

1. RETURN [SEL]ボタンを押します。
2. 次の画面が現れるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。

```
-Level Monitor-
▶RET1 : 1.1dB
  RET2 : 1.1dB
▶ST1  : 0.0dB
```

上記の画面で、“ST1”は、入力チャンネルからST1 OUTへのレベルを表しています。

3. RETURNレベルコントロールで調整します。
4. MASTER [SEL]ボタン(ST1)または(ST2)でモニターする他のコントロールを選びます。あるいは、DATA ENTRYコントロールを使います。

DMP9-8ではSTのみの選択となります。

**注意:** 上記の画面を見るには、必ずリターンを選んでください。入力チャンネルを選ぶと、異なる表示となります。

前の画面が表示されている間に入力チャンネルレベルを調整すると、画面表示が変わって、該当するコントロールレベルが表示されます。その後にRETURNレベルを調整すると、元の画面が再び表示されます。

System Flags LCD画面でAuto Level Monitor ScreenパラメーターをONにすると、RETURNレベルコントロールを調整した時に自動的に数値レベルモニターが現れ、1.5秒後に元の画面に戻ります。

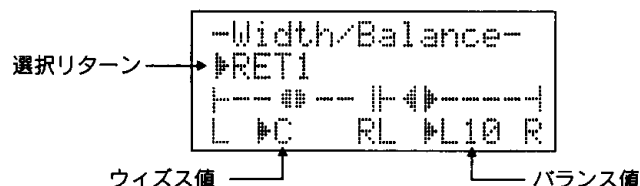
MASTER [SEL]ボタン(SEND 1~4)がオンになっている時にリターンレベルコントロールの位置をモニターしようとする、次の画面が出ます。これは、リターンチャンネルにセンドがないためです。

```
-Level Monitor-
▶RET1 : NO SEND
  RET2 : for RET!
▶SEND1: 0.0dB
```

## ウィズス、バランス

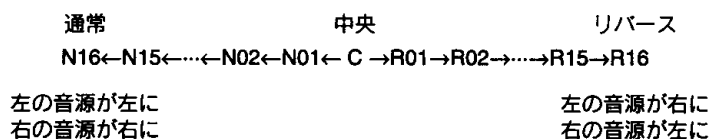
各リターンの音像の幅とバランスを設定する機能です。

1. RETURN [SEL]ボタンを押して、リターンを選びます。
2. 次の画面が現れるまで、[PAN/φ]ボタンを何回か押します。



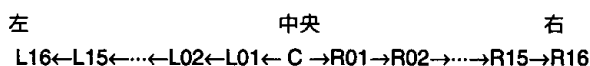
3. [◀], [▶] PARAMETERボタンでWidthを選択します。
4. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンでウィズス (幅) を設定します。

ウィズスの範囲:



5. [◀], [▶] PARAMETERボタンで、バランスを選択します。
6. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンでバランスを設定します。

バランスの範囲:



ウィズスやバランスをセンターに設定するには、[+/ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンを約1秒間同時に押します。■の記号が出てセンターになっていることを示します。

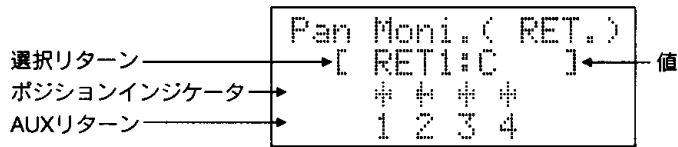
他のリターンチャンネルを選択するには、カーソルを“選択リターン”パラメーターに移動し、DATA ENTRYコントロールか[+/ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンを使います。

System Flags LCD画面でパンスペシャル機能のパラメーターをONにすると、[PAN/φ]ボタンを押しながらRETURNレベルコントロールを使ってバランスを調整することができます。パンスペシャル機能を有効にするには、[PAN/φ]ボタンを少なくとも500ミリ秒は押さえてください。

## バランスモニター

入力チャンネルのパンとバランスをモニター、設定する機能です。

1. RETURN [SEL]ボタンを押します。
2. 次のような画面が表示されるまで、[PAN/φ]ボタンを何回か押します。



3. DATA ENTRYコントロールが[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンで、バランスを設定します。
4. RETURN [SEL]ボタンでその他のリターンを選びます。

ポジションインジケータには次の値が表示されます。

L16-L09   L08-L01   Center   R01-R08   R09-R16

**注意:** 上記の画面を呼び出すためには、必ずリターンを選ぶ必要があります。入力チャンネルを選択すると、異なる画面が表示となります。

## リターンオン/オフボタン

リターンをオン/オフします。

1. RETURN [SEL]ボタンを押して、リターンを選びます。  
RETURN [SEL]ボタンが点滅し、該当する緑のLEDが点灯します。
2. RETURN [ON]ボタンを押します。

リターンがオンの時は、RETURN [ON]ボタンと該当するリターンの赤いLEDが点灯します。

グループ内のチャンネルと一緒にコントロールされます。

## ソロ

個々のリターンをモニターする機能です。

1. [SOLO]ボタンを押します。
2. RETURN[SEL]ボタンを押してリターンを選びます。
3. RETURN[ON]ボタンを押します。

モニターするリターンのRETURN [ON]ボタンとRETURN ON/OFFインジケータが点灯します。

他のチャンネルの[SOLO]ボタンと[ON]ボタンが点滅します。

\* DMP9-16は、ソロ信号はST2 OUTからモニターされ、PHONESソースがST2になっていると、ヘッドフォンからモニターできます。

\* DMP9-8は、ST OUTとヘッドフォンでモニターします。

4. ソロ機能がオンになっている時に、RETURN [SEL]ボタンで他のリターンを選択し、RETURN [ON]ボタンでモニターします。
5. [SOLO]ボタンをもう一度押すと、ソロが解除されます。

[SOLO]ボタンをもう一度押すと、元のソロ設定が取り戻されます。つまり、ソロが解除になっている時にモニターされていたチャンネルをもう一度モニターできます。

---

## 第7章：エフェクト

この章では、DMP9の内蔵エフェクトについて説明します。二系統のデジタルマルチエフェクトプロセッサ：エフェクト1とエフェクト2があります。それぞれに特定のエフェクトタイプをアサインし、これをエディットすることが可能です。エフェクト1はセンド1から入り、エフェクト2はセンド2から入ります。エフェクトのかかった信号は、リターン1, 2を使ってそれぞれ戻ります。別個に操作するだけでなく、エフェクト1がエフェクト2に入るようにつなげて使用することもできます。エフェクト設定はすべて、シーンメモリーに保存できます。

下記のエフェクトタイプがあります。

|                              |              |
|------------------------------|--------------|
| HQ-Rev 1 Hall (Rev 1 Hall)   | Symphonic    |
| HQ-Rev 2 Room (Rev 2 Room)   | Early Ref. 1 |
| HQ-Rev 3 Stage (Rev 3 Stage) | Early Ref. 2 |
| HQ-Rev 4 Plate (Rev 4 Plate) | Gate Reverb  |
| Flange                       | Reverse Gate |
| Chorus                       | Delay L-C-R  |
| Phasing                      | Stereo Echo  |
| Tremolo                      | Pitch Change |

HQリバーブはエフェクト1のみにかかりますので、ご注意ください。( )はエフェクト2のリバーブです。メインのリバーブ(プライマリー)として、エフェクト1のHQリバーブの一つを使用してください。エフェクト2のリバーブ(セコンダリー)は二次的に使用します。

### エフェクトの使い方

エフェクトを使用する時は、以下の項目を守ってください。

- 信号を入力チャンネルから送ってください。32ページ「センドオン/オフ」、「センドプリ/ポスト」、25ページ「レベルコントロール」をお読みください。
- エフェクトは本章の説明に従ってセットアップしてください。
- エフェクトのかかった信号は、リターン1または2へそれぞれ戻ります。40ページ「リターン」をお読みください。

## エフェクトの選択

エフェクトの設定には二種類のLCD画面があります: Effect TYPE (エフェクトタイプの選択と呼び出し) Effect PRM (エフェクトパラメーターのエディット)です。

1. [EF1]または[EF2]、つまりエフェクト1又はエフェクト2を押します。次のような画面が表示されます。

```
- Effect1 TYPE -
▶HQ-REV 1 HALL
▶Effect Recall
```

2. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンで、エフェクトタイプを選びます。

エフェクト名が点滅している場合は、そのエフェクトタイプがまだ呼び出されていないことを表します。

**注意:** エフェクトは、呼び出すまではエディットできません。

3. カーソルをEffect Recallに移動し、[+/ON] PARAMETERボタンを押します。

System Flags LCD画面でEffect Recall AssignmentパラメーターがONになっていると、[▶] PARAMETERボタンを押すだけでエフェクトを呼び出すことができます。67ページ「システムフラッグ」をお読みください。

選んだエフェクトタイプが呼び出され、名前の点滅が止まります。

[EF1]または[EF2]を押すと、MASTER [SEL]ボタン (SEND1) または (SEND2) とリターン1またはリターン2が自動的に選ばれます。

## エフェクトのエディット

1. 次のような画面が現われるまで、[EF1]か[EF2]ボタンを続けて押してください。

```
- Effect1 PRM. -
Rev.Time= 2.8s
▶High Ratio= 0.8
Diffusion= 7
```

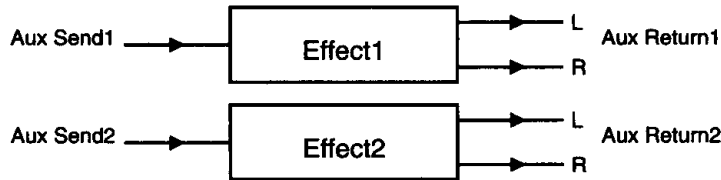
2. [◀], [▶] PARAMETERボタンでパラメーターを選択し、DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンで設定します。

エフェクトパラメーターの説明は、50ページに記載しました。

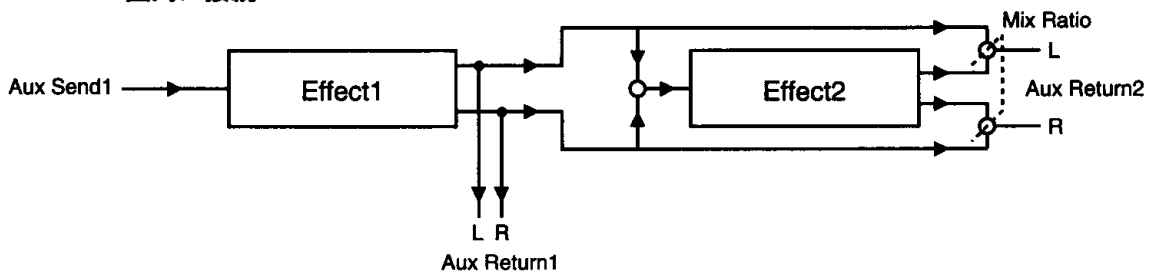
## エフェクトのアサイン

エフェクト1とエフェクト2を、別個のエフェクトプロセッサとして使用するか、エフェクト1がエフェクト2に入るように直列につなげて使うかを選択します。下記の図を参照してください。

### 別個に使用



### 直列に接続



1. 次のような画面が現れるまで、何回か[EF2]ボタンを押します。

```
-- Eff.Assign --
#Individual
```

2. [+ / ON], [- / OFF] PARAMETERボタンで、IndividualかSerialかを選択します。

Serialを選択すると、次の画面が現れます。

```
-- Eff.Assign --
#Serial
ミックス比率 → #EF1+RET2: 50%
                  EF2+RET2: 50%
```

3. [◀],[▶]PARAMETERボタンでミックス比率のパラメーターを選択し、DATA ENTRYコントロールか[+ / ON], [- / OFF] PARAMETERボタンで比率を設定します。

ミックス比率は、エフェクト1とエフェクト2からリターン2に入る信号量を決定します。Serialを選ぶと、センド2のレベルコントロールは使えません。



## エフェクトパラメーター

### HQ-Rev1ホール、HQ-Rev2ルーム、HQ-Rev3ステージ、HQ-Rev4プレート (エフェクト1)

このエフェクトタイプはエフェクト1だけです。

| Parameter  | Range               | Description        |
|------------|---------------------|--------------------|
| Rev.Time   | 0.3~30 sec          | リバーブタイム            |
| High Ratio | 0.1~1.0             | 高域ダンピング            |
| Diffusion  | 0~10                | リバーブディフュージョン       |
| Ini.Dly    | 0.1~200 ms          | 初期ディレイ             |
| Rev.Dly    | 0.1~100 ms          | リバーブディレイ           |
| Density    | 0~4                 | リバーブ密度             |
| LPF        | 1 kHz~16 kHz, THRU  | ローパスフィルターのカットオフ周波数 |
| HPF        | THRU, 32 Hz~8.0 kHz | ハイパスフィルターのカットオフ周波数 |

### Rev1ホール、Rev2ルーム、Rev3ステージ、Rev4プレート (エフェクト2)

このエフェクトタイプはエフェクト2だけです。

| Parameter  | Range               | Description        |
|------------|---------------------|--------------------|
| Rev.Time   | 0.3~30 sec          | リバーブタイム            |
| High Ratio | 0.1~1               | 高域ダンピング            |
| Diffusion  | 0~10                | リバーブディフュージョン       |
| Ini.Dly    | 0.1~200 ms          | 初期ディレイ             |
| LPF        | 1 kHz~16 kHz, THRU  | ローパスフィルターのカットオフ周波数 |
| HPF        | THRU, 32 Hz~8.0 kHz | ハイパスフィルターのカットオフ周波数 |

## フランジ

| Parameter | Range        | Description            |
|-----------|--------------|------------------------|
| Mod.Freq  | 0.1 Hz~20 Hz | モジュレーションフリクエンシー (スピード) |
| Mod.Depth | 0~100%       | モジュレーションの深さ            |
| FB.Gain   | -99~+99%     | フィードバックゲイン             |
| Mod.Dly   | 0~15 ms      | 変調ディレイオフセット            |

## コーラス

| Parameter | Range        | Description            |
|-----------|--------------|------------------------|
| Mod.Freq  | 0.1 Hz~20 Hz | モジュレーションフリクエンシー (スピード) |
| PM Depth  | 0~100%       | ピッチモジュレーションの深さ         |
| AM Depth  | 0~100%       | アンプリチュードモジュレーションの深さ    |
| Mod.Dly   | 0~40 ms      | モジュレーションディレイオフセット      |

## フェージング

| Parameter  | Range        | Description            |
|------------|--------------|------------------------|
| Mod.Depth  | 0~100%       | モジュレーションの深さ            |
| Mod.Freq   | 0.1 Hz~20 Hz | モジュレーションフリクエンシー (スピード) |
| Phase Ofst | 0~100        | フェーズシフトオフセット           |
| FB.Gain    | -99~+99%     | フィードバックゲイン             |

## トレモロ

| Parameter | Range        | Description            |
|-----------|--------------|------------------------|
| AM Depth  | 0~100%       | アンプリチュードモジュレーションの深さ    |
| Mod.Freq  | 0.1 Hz~20 Hz | モジュレーションフリクエンシー (スピード) |
| PM Depth  | 0~100%       | ピッチモジュレーションの深さ         |

## シンフォニック

| Parameter | Range        | Description            |
|-----------|--------------|------------------------|
| Mod.Freq  | 0.1 Hz~20 Hz | モジュレーションフリクエンシー (スピード) |
| Mod.Depth | 0~100%       | モジュレーションの深さ            |
| Mod.Dly   | 0.0~40 ms    | モジュレーションのディレイオフセット     |

## アーリーリフレクション1, アーリーリフレクション2

| Parameter | Range                                          | Description        |
|-----------|------------------------------------------------|--------------------|
| Type      | S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring | リバーブタイプ            |
| Room Size | 0.1~20.0                                       | ルームサイズ             |
| Liveness  | 0~10                                           | リバーブライブ感           |
| Diffusion | 0~10                                           | リバーブディフュージョン       |
| Ini.Dly   | 0.1~400 ms                                     | 初期ディレイ             |
| LPF       | 1 kHz~16 kHz, THRU                             | ローパスフィルターのカットオフ周波数 |

## ゲートリバーブ、リバーズゲート

エフェクトタイプ:ゲートリバーブとリバーズゲートのパラメーターは、アーリーリフレクションとほぼ同じですが、タイプパラメーターが少し違います。ゲートリバーブとリバーズゲートタイプの選択肢は、TypeAとTypeBです。

## ディレイL-C-R

| Parameter  | Range       | Description    |
|------------|-------------|----------------|
| Dly(L)     | 0.1~1340 ms | 左チャンネルディレイタイム  |
| Dly(R)     | 0.1~1340 ms | 右チャンネルディレイタイム  |
| Dly(C)     | 0.1~1340 ms | 中央チャンネルディレイタイム |
| Level(C)   | 0~100       | 中央チャンネルレベル     |
| FB.Dly     | 0.1~1340 ms | フィードバックディレイ    |
| FB.Gain    | -99~+99%    | フィードバックゲイン     |
| High Ratio | 0.1~1.0     | 高域ダンピング        |

## ステレオエコー

| Parameter  | Range      | Description      |
|------------|------------|------------------|
| Dly(L)     | 0.1~680 ms | 左チャンネルディレイタイム    |
| FB.Gain(L) | -99~+99%   | 左チャンネルフィードバックゲイン |
| Dly(R)     | 0.1~680 ms | 右チャンネルディレイタイム    |
| FB.Gain(R) | -99~+99%   | 右チャンネルフィードバックゲイン |
| High Ratio | 0.1~1.0    | 高域ダンピング          |

## ピッチチェンジ

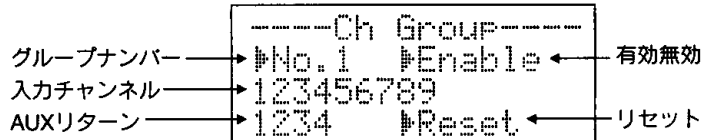
| Parameter  | Range            | Description           |
|------------|------------------|-----------------------|
| Pitch      | -12~+12 semitone | ピッチチェンジ               |
| Fine 1     | -50~+50 cent     | ピッチ微調整                |
| Fine 2     | -50~+50 cent     | ピッチ微調整                |
| Out.Lvl(1) | -100~+100        | ピッチチェンジャー1の出力レベル      |
| Out.Lvl(2) | -100~+100        | ピッチチェンジャー2の出力レベル      |
| Pan(1)     | L100~R100        | ピッチチェンジャー1のパン         |
| Pan(2)     | L100~R100        | ピッチチェンジャー2のパン         |
| FB.Gain 1  | -99~+99%         | ピッチチェンジャー1のフィードバックゲイン |
| FB.Gain 2  | -99~+99%         | ピッチチェンジャー2のフィードバックゲイン |
| FB.Dly     | 0.0~610 ms       | フィードバックディレイ           |

## 第8章：チャンネルのグルーピング

本章では、チャンネルのグルーピングについて説明します。チャンネルをグループにすると、複数のチャンネルを同時にミュートさせたりレベルを調整したりすることができます。8つのグループが作れ、入力チャンネルとリターンを任意に組み合わせてグループに指定します。各グループは別個に、有効、無効の設定ができます。

### グループのセットアップ

1. 以下のような画面が表示されるまで、[UTILITY]ボタンを何回か押します。



2. [◀],[▶]PARAMETERボタンでグループナンバーのパラメーターを選択し、DATA ENTRYコントロールか[+/ON],[-/OFF]PARAMETERボタンで1から8までのグループを選びます。
3. [◀],[▶]PARAMETERボタンでカーソルを、入力チャンネルを表示した三行目かリターンを表示した四行目に移動し、[+/ON]ボタンを押すかDATA ENTRYコントロールを使ってその入力チャンネルまたはリターンをグループに加えます。ステレオモードの入力チャンネルはペアで追加になります。
4. 上記のステップ3を繰り返して、必要なだけ入力チャンネル、リターンをグループに加えていきます。
5. 入力チャンネルやリターンをグループから外すには、まず外したいものを選んで、[-/OFF]PARAMETERボタンを押すか、DATA ENTRYコントロールを使います。ステレオモードの入力チャンネルはペアで外されます。
6. グループをイネーブル(有効)にするには、カーソルをEnable/Disableパラメーターの横に移動し、[+/ON]PARAMETERボタンを押すかDATA ENTRYコントロールを使います。グループをディスエーブル(無効)にするには、逆に[-/OFF]PARAMETERボタンを押すかDATA ENTRYコントロールを使います。

グループが有効となっている時に、[ON]ボタンを押したりレベルコントロールを調整したりすると、そのグループがそれぞれミュートしたり、レベルコントロールすべてが調整されたりします。上記の画面が表示されている間は、現在選択されているグループのチャンネルの[SEL]ボタンが点灯します。

次の例では、入力チャンネル1,3,5,6とリターン1,2がグループ5にアサインされており、このグループが有効になっています。レベルは、このグループにアサインされている入力チャンネルまたはリターンのレベルコントロールで同時に調整できます。同様に、グループにアサインされている入力チャンネルまたはリターンの[ON]ボタンを一つ押せば、すべて同時にミュートすることができます。

```

----Ch Group----
No.5  Enable
1 3 56
12    Reset
  
```

7. グループをリセットするには、カーソルをResetの横に移動し、[+/ON]PARAMETERボタンを押すかDATA ENTRYコントロールを使います。これでアサインされているチャンネルすべてが、そのグループから外れます。

## 第9章：シーンメモリー

本章では、シーンメモリーについて説明します。全部で50個までのシーンメモリーをDMP9のシーンメモリー1～50までに保存し、シーンメモリーには、エフェクトを含むミックスの可変パラメーターすべての設定が入っています。フロントパネル上で、[EF1], [EF2], [EQ/PAD], [PAN/φ], [SEND], [OTHERS], [CONFIG]ボタンの周りの枠は、これらのボタンでアクセスするLCD画面の設定も保存される、ということを示しています。シーンメモリーを保存してから、マニュアルで、またはMIDIプログラムチェンジメッセージをMIDIフットスイッチやMIDIシーケンサーから送って、呼び出すことができます。詳細は、75ページ「MIDIプログラムチェンジ」をお読みください。

DMP9のエディットバッファは、現在のDMP9のパラメーター設定を保存する、内蔵RAM領域です。つまり、現在のミックスシーンが保存されています。ミックスシーンを保存すると、エディットバッファデータが選択されたシーンメモリーにコピーされます(またはLocal=OFFの時はリモートバッファデータ)。ミックスシーンを呼び出すと、選択したシーンメモリーのデータがエディットバッファに呼び出されます。

### MEMORYディスプレイ

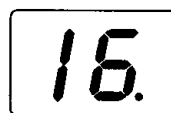
保存されている、あるいは最後に呼び出されたシーンメモリー以外のシーンメモリーを選択すると、以下のようにMEMORYディスプレイが点滅します。ミックスシーンをそのシーンメモリーに保存したり呼び出したりすると、点滅が止まります。次に、パラメーターを調整すると、赤い点が右隅に現れ、ミックスシーンが最後に保存または呼び出しされて以来、データに変更があったことを表します。つまり、シーンメモリーデータとエディットバッファデータが同一ではない、ということを示しています。



シーンメモリーを選択したが呼び出していない。



シーンメモリーを呼び出した。



シーンメモリーを呼び出した後でパラメータを調整した。シーンメモリー16とエディットバッファ内のデータは同一ではない。

**注意:** MIDI Local LCD画面でLocalパラメーターがONになっている時のみ、赤い点が上述のように機能します。OFFになっている場合は赤い点は点滅します。80ページ「MIDIローカル」をお読みください。

### シーンメモリー0

シーンメモリー0は、シーンメモリー1～50とは違って、DMP9の初期設定を持つ読み出し専用のメモリーです。呼び出すことはできますが、これにミックスシーンを保存することはできません。パラメーターをすべて初期設定にリセットしたい時は、このシーンメモリー0を呼び出します。

オーナーズモードでは、シーンメモリー0の初期設定を変更することができます。68ページ「シーンメモリー0の初期化」をお読みください。

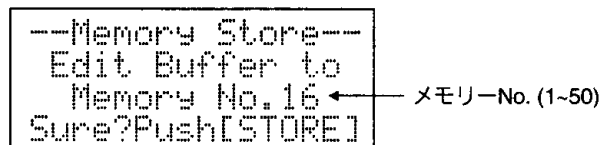
## ミックスシーンの保存

1. MEMORY [▲], [▼]ボタンを使って、シーンメモリーを選択します。

最後に呼び出されたシーンメモリー以外のシーンメモリーが選択されると、MEMORYインジケーターが点滅します。

**注意:** [STORE]ボタンを押す前に必ず覚えておきたいことは、このボタンを押すと、シーンメモリーが最後に呼び出されてからおこなった各パラメーターの調整など、ミックス設定すべてが保存される、ということです。つまり、選択したシーンメモリーに保存されている設定が上書きされるわけです。選択したシーンメモリーの内容についてあまり確かではない場合は、まずこれを呼び出してから調整をおこない、保存してください。万一のために、呼び出しをおこなう前に、現在のミックスシーンを未使用のシーンメモリーに保存しておくといいでしょう。

2. [STORE]ボタンを押します。次の画面が表示されます。



3. もう一度[STORE]ボタンを押して保存するか、他のボタンを押してキャンセルします。キャンセルすると、以前のLCD画面に戻る前に"Store Cancelled!!"という表示が現れます。

## ミックスシーンの呼び出し

1. MEMORY [▲], [▼]ボタンでシーンメモリーを選択します。
2. [RECALL]ボタンでミックスシーンを呼び出します。

MEMORYインジケーターの点滅が止まります。

## ミックスシーンリコールのアンドウ

誤ってミックスシーンを呼び出してしまった場合、次のような手順で元の設定を取り戻すことができます。

[BACK]ボタンを押しながら[RECALL]ボタンを押します。

## フェードタイム

シーンメモリーを呼び出した時に、そのシーンメモリーに保存されている位置にレベルコントロールが変化する速度を指定します。次のレベルコントロールに関係しています:入力チャンネル1~16、リターン1~4、センド1~4、ステレオ。

**注意:** フェードタイムを有効にするには、まずタイムを設定し、シーンメモリーに保存してから呼び出す必要があります。

1. 以下のような画面が表示されるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。

```
---Fade Time---
▶ 0.1sec
```

2. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンを使って、フェードタイムを設定します。

フェードタイムの範囲:OFF, 0.1~10.0秒

## シーンメモリーのタイトル

シーンメモリーにタイトルを付けます。Song1、Finaleなどというタイトルを付ければ、どのミックスシーンがどのシーンメモリーに入っているかが簡単にわかります。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[CONFIG]ボタンを押します。

```
-Mem.Title Edit-
  Finale
  # [65]
YZ abcdefghijklm
```

最後に呼び出されたシーンメモリーのタイトルが表示されます。別のシーンメモリーのタイトルをエディットする場合は、まずそのシーンメモリーを呼び出してください。

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンでカーソルをタイトルに移動します。
3. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンを使って、文字を選びます。

シーンメモリーのタイトルには、全部で16文字まで使えます。

タイトルをセーブするには、そのシーンメモリーを保存してください。

## エディットバッファのタイトル

エディットバッファデータのタイトルを表示する機能です。つまり、最後に呼び出されたシーンメモリーのタイトルを表示します。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[OTHERS]ボタンを押します。

```
- Memory Title -  
Finale Mute
```

## メモリープロテクト

保存されているシーンメモリー1から50を保護します。ONに設定すると、[STORE]ボタンでシーンメモリーを保存することができません。また、MIDIバルクダンプとして受信したシーンメモリーデータは、無視されます。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[UTILITY]ボタンを押します。

```
-Memory Protect-  
[Scene Memory]  
#OFF
```

2. [+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで、メモリー保護を[+ /ON], [- /OFF]します。



## 第10章：デジタル入力

この章では、DMP9のデジタル入力について説明します。DIGITAL INPUT 1はIEC958, EIAJ CP-1201 (民生用) フォーマットのデジタルオーディオを受信し、DIGITAL INPUT2はYamaha フォーマットのデジタルオーディオを受信します。これらの入力端子は、CDプレーヤーやDATレコーダーなどへのデジタル接続にも使えます。また、カスケード操作にも使用できます。70ページ「DMP9のカスケード接続」をお読みください。

**注意:** デジタル入力を使ってこれをCHまたはCASCADEにつなぐ場合、ワードクロック信号がそのデジタル入力から出るようにDMP9を設定してください。64ページ「マスタークロックセレクト」をお読みください。ただし、ST2 Out Select LCD画面でデジタル入力をモニターしている場合は、これが当てはまりません。36ページ「ステレオアウトセレクト」をお読みください。

### デジタル入力の経路 (Routing)

デジタル入力信号の経路を決定します。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```

-D. In Routing -
▶Digi.1: OFF
▶Digi.2: OFF

```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンを使ってDigi.1かDigi.2、つまり各々DIGITAL INPUT1、DIGITAL INPUT2を選びます。
3. [+ / ON], [- / OFF] PARAMETERボタンで入力経路の選択肢を選びます。

選択肢は次のものがあります。

**OFF** — デジタル入力オフ

**CH13/14** — DIGITAL INPUT1が入力チャンネル13と14に入ります。(ライン入力はオフになります。)

**CH15/16** — DIGITAL INPUT2が入力チャンネル15と16に入ります。(ライン入力はオフになります。)

**CASCADE** — デジタル入力をカスケード入力として使用します。

DMP9-8では、DIGITAL INPUT1は入力チャンネル5と6に、DIGITAL INPUT2は入力チャンネル7と8に入ります。

入力するデジタル信号が何もない場合、あるいはデジタル入力信号が適切でない場合は、上記の選択肢が使えず、入力経路は強制的にOFFになるか、次のいずれかの画面が現れます。

|   |                                                                             |   |                                                                      |
|---|-----------------------------------------------------------------------------|---|----------------------------------------------------------------------|
| ① | --Confirmation--<br>D1 In Format ERR<br>Routing "ON"?<br>[+] : Yes [-] : No | ② | --Confirmation--<br>D1 In Data Error<br>Auto "OFF"<br>(Push [+] Key) |
|---|-----------------------------------------------------------------------------|---|----------------------------------------------------------------------|

DIGITAL INPUT1の信号がIEC958, EIAJ CP-1201 (民生) フォーマットのデジタル音声でない場合、あるいはチャンネルステータスバイトのサンプリング周波数情報が実際の信号と異なる場合は、画面①が現れます。[+ / ON] PARAMETERボタンでRoutingをONにすると、DIGITAL INPUT1での信号を使うことができます。

画面②は、DMP9のサンプリング周波数が入力するデジタル信号と異なる場合、入力信号によってパリティエラーが生じた場合、デジタル信号が入力されていない場合のいずれかの場合に現れます。

DIGITAL INPUT2に関しては、画面②のみが現れ、D1の代わりにD2が表示されます。Digital1またはDigital2がモニターとして選択されているとき、モニター中の信号をD. In routing画面で内部バスに接続すると、強制的にモニターソースはInt BUS (内部バス) に切り替えられます。

## デジタル入力エンファシス

DIGITAL INPUT2から入るYamahaフォーマットの信号にエンファシスをかける機能です。このフォーマットに関しては、エンファシスが自動的に検知されないので、内蔵エンファシス機能がONになっている場合、または入力信号にエンファシスがすでにかかっている場合は、この機能をONに設定する必要があります。DMP9は、DIGITAL INPUT1から入る信号にすでにエンファシスがかけられているか否かを自動的に検知し、内部エンファシス設定に従ってエンファシスをかけたり取ったりします。

1. 以下のような画面が表示されるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```
-D. In Emphasis-
Digital1: ---
Digital2: OFF
```

2. [+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンでエンファシスをON/OFFします。

**注意:** DMP9をDMP7、DMP7D、DMP11のいずれかに接続した場合は、エンファシスを必ずONに設定してください。というのは、これらのユニットがエンファシスONで内部デジタルオーディオデータを処理するからです。

## チャンネルステータスマニター

DIGITAL INPUT1のCD/DATフォーマット信号の、チャンネルステータスデータをモニターできる機能です。この機能を使う前に、DIGITAL INPUT1の経路を必ずOFF以外の設定にしてください。58ページ「デジタル入力の経路」をお読みください。

1. 次のような画面が現れるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```
--Ch Status Rx--
*Hex:00c00000
Format: Consumer
Use: Audio
```

2. DATA ENTRYコントロールが[+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで画面をスクロールします。

フォーマットがProの場合は、HexからEmphasisまでのステータスデータのみが表示されず。

| チャンネルステータス        | 選択肢        | 内 容                                                                |
|-------------------|------------|--------------------------------------------------------------------|
| Hex               |            | 8桁の16進数値で表示                                                        |
| Format            | Consumer   | 民生用                                                                |
|                   | Pro        | プロ用                                                                |
| Use               | Audio      | オーディオ                                                              |
|                   | Non-Audio  | 不明                                                                 |
| Fs Type           | 44.1 kHz   | 44.1 kHz                                                           |
|                   | 48 kHz     | 48 kHz                                                             |
|                   | 32 kHz     | 32 kHz                                                             |
|                   | Unknown    | 不明                                                                 |
| Emphasis          | On         | エンファシス 有                                                           |
|                   | Off        | エンファシス 無                                                           |
| Copyright         | Yes        | 著作権保護                                                              |
|                   | No         | 著作権保護無し                                                            |
| Cate (Category)   | General    | 汎用                                                                 |
|                   | Laser      | CD/光磁気ディスク以外のオプティカルディスク装置                                          |
|                   | CD         | IEC908準拠のCD                                                        |
|                   | Optical    | 上述以外のディスク                                                          |
|                   | MD         | ミニディスク                                                             |
|                   | D.Conv/DSP | PCMプロセス/デジタルミキサー/サンプルレートコンバーター/サンプラー以外の、デジタル/デジタルコンバーター及びシグナルプロセッサ |
|                   | PCM Proces | PCMエンコーダー/デコーダー                                                    |
|                   | D.Mixer    | デジタルミキシングコンソール                                                     |
|                   | FsConv     | サンプルレートコンバーター                                                      |
|                   | Sampler    | デジタルサウンドサンプラー                                                      |
|                   | Magnet     | D/DCC付DAT/VTR以外の磁気テープ機器、磁気ディスク機器                                   |
|                   | DAT        | デジタルオーディオテープ                                                       |
|                   | VTR w/D.   | デジタルオーディオ付VTR                                                      |
|                   | DCC        | デジタルコンパクトカセット                                                      |
|                   | Broadcast  | 放送J/放送E/放送A以外の、ビデオ信号付(又はビデオ信号無し)デジタル放送                             |
|                   | BroadcastJ | 日本でのビデオ信号付(又はビデオ信号無し)デジタル放送                                        |
|                   | BroadcastE | 欧州でのビデオ信号付(又はビデオ信号無し)デジタル放送                                        |
|                   | BroadcastA | 米国でのビデオ信号付(又はビデオ信号無し)デジタル放送                                        |
|                   | D.Inst     | シンセサイザー/マイク、マイク信号、オリジナル信号以外の信号ソース                                  |
|                   | Synthe     | シンセサイザー                                                            |
|                   | Microphone | マイクロフォン                                                            |
|                   | AD Conv    | 著作権情報のないアナログ信号用A/Dコンバーター                                           |
|                   | AD Conv(C) | 著作権情報の入ったアナログ信号用A/Dコンバーター                                          |
|                   | Solid Mem  | ソリッドステートメモリー機器                                                     |
|                   | Experiment | 商業用でない実験機器                                                         |
|                   | Unknown    | 上記の機器以外の装置                                                         |
| Gene (Generation) | Original   | 商業用オリジナルソフトウェア                                                     |
|                   | Home Copy  | オリジナルから記録したソフトウェア                                                  |

## ユーザービットモニター

DIGITAL INPUT1のデータブロックの開始から4バイトのユーザービットをモニターできる機能です。ユーザービットは16進数とASCIIで表示されます。この機能を使う前に、DIGITAL INPUT1の経路を必ずOFF以外の設定にしてください。58ページ「デジタル入力の経路」をお読みください。

1. 次のような画面が現れるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```
-User's Bit Rx-
Hex :41 41 41 41
Char: "AAAA"
```

DMP9のユーザービットに関する画面に表示されるキャラクターと送信／受信される数値との対応は、DMP9独自のものです。したがって、他機種との接続（例えば、DMC1000とDMP9との接続）では、送信したキャラクターと受信したキャラクターが一致しない場合があります。キャラクターが一致しないときは、16進数表示を参照してください。

## デジタル入力についての注意

### ワードクロックソース

デジタル入力を使用してこれをCHかCASCADEに入れる時、ワードクロックがそのデジタル入力から入るようにDMP9を設定してください。64ページ「マスタークロックセレクト」をお読みください。ただし、これはST2 Out Select LCD画面を使ってデジタル入力をモニターしているだけの時には当てはまりません。36ページ「ステレオアウトセレクト」をお読みください。

DMP9のWORD CLK OUT接続で同期している機器から受信したデジタル信号は、正しく受信されます。

### デジタル入力信号の範囲

デジタル入力信号は、必ず次のサンプリング周波数のいずれかにしてください:32kHz, 44.1kHz, 48kHz,  $\pm 1000\text{ppm}$ 。信号がこの範囲を越えると、DMP9はこれに同期することができません。DMP9が信号にロックしたとしても、その信号が許容範囲から出ている場合は、DMP9信号がすべてミュートしてしまいます。

### SMCS

DIGITAL INPUT1, DIGITAL OUTPUT1は、IEC958, EIAJ CP-1201 (民生) フォーマットのデジタルオーディオ信号を扱います、これにはシリアルコピーマネージメントシステム (SCMS) の制御のための著作権保護情報および世代情報が入っています。

### 両方のデジタル入力の使い方

DIGITAL INPUT1とDIGITAL INPUT2を同時に使う場合、デジタル信号を出すデジタルオーディオ装置がワードクロックに同期していなければなりません。このため、外部ワードクロック同期機能を持つ装置だけが使えることになります。たとえば、同期機能をもたない2台のCDプレーヤーを接続した場合、これが両方とも44.1kHzでデジタルオーディオを出力していても、内部ワードクロックがそれぞれ独立して出るので、DMP9は両方の信号を正確に受信することができません。

DMP9をカスケード接続して両方のデジタル入力を使った場合には、両方のデジタル信号が同じDMP9から来るので使用可能です。

## 第11章：デジタル出力

この章では、DMP9のデジタル出力について説明します。DIGITAL OUTPUT1はIEC958 (民生) フォーマットのデジタルオーディオを出力し、DIGITAL OUTPUT2はYamahaフォーマットのデジタルオーディオを出力します。これらの出力端子は、DATレコーダーなどへのデジタル接続にも使えます。また、カスケード操作にも使用できます。70ページ「DMP9のカスケード」をお読みください。

### デジタル出力の経路 (Routing)

各デジタル出力の信号ソースを選択します。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```

-D. Out Routing-
▶Digi.1:ST1 PRE
▶Digi.2:ST2 POST
  
```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンを使ってDigi.1かDigi.2、つまり各々DIGITAL OUTPUT1、DIGITAL OUTPUT2を選びます。
3. [+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで信号ソースを選びます。  
次のソースがあります。

**ST1 POST**—MASTERレベルコントロール後のステレオ1バス信号

**ST1 PRE**—MASTERレベルコントロール前のステレオ1バス信号

**ST2 POST**—MASTERレベルコントロール後のステレオ2バス信号

**ST2 PRE**—MASTERレベルコントロール前のステレオ2バス信号

**SEND1**—MASTERレベルコントロール後のAUXセンド1バス信号

**SEND2**—MASTERレベルコントロール後のAUXセンド2バス信号

**SEND3**—MASTERレベルコントロール後のAUXセンド3バス信号

**SEND4**—MASTERレベルコントロール後のAUXセンド4バス信号

**SEND1/2**—左チャンネル：AUXセンド1バス信号 (MASTERレベルコントロール後)

右チャンネル：AUXセンド2バス信号 (MASTERレベルコントロール後)

**SEND3/4**—左チャンネル：AUXセンド3バス信号 (MASTERレベルコントロール後)

右チャンネル：AUXセンド4バス信号 (MASTERレベルコントロール後)

DMP9-8ではST2 PREとST2 POSTの設定がST PREとST POSTになり、ST1 PREとST1 POSTの設定はありません。

## デジタル出力エンファシス

DIGITAL OUTPUT1のCD/DATフォーマット信号とDIGITAL OUTPUT2から出るYamahaフォーマットの信号にエンファシスをかける機能です。この設定は、入力エンファシスの設定に関係なく有効となります。65ページ「内部エンファシス」をお読みください。

1. 以下のような画面が表示されるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```
-D. Out Emphasis-
#Digital1: OFF
#Digital2: OFF
```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンを押してDigital1かDigital2を選択します。
3. [+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンでエンファシスをON/OFFします。

**注意:** DMP9をDMP7、DMP7D、DMP11のいずれかに接続した場合は、該当するデジタル出力のエンファシスを必ずONに設定してください。というのは、これらのユニットがエンファシスONで内部デジタルオーディオデータを処理するからです。

## ユーザービット

DIGITAL OUTPUT1のユーザービットを設定する機能です。DIGITAL OUTPUT2には全く関係ありません。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```
-User's Bit Tx-
"HHHH"
# [48]
ABCDEFGHIJKLMNOP
```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンでカーソルの位置を決めます。
3. DATA ENTRYコントロールか[+ /ON], [- /OFF] PARAMETERボタンで、ユーザービットを設定します。

全部で4文字(4バイト)までをユーザービットとして入力できます。このユーザービット情報は、DIGITAL OUTPUT1 信号の左右チャンネルに含まれます。

DMP9のユーザービットに関する画面に表示されるキャラクターと送信／受信される数値との対応は、DMP9独自のものです。したがって、他機種との接続(例えば、DMC1000とDMP9との接続)では、送信したキャラクターと受信したキャラクターが一致しない場合があります。キャラクターが一致しないときは、16進数表示を参照してください。

## チャンネルステータス

DIGITAL OUTPUT1のチャンネルステータスは次のように出力します。

1. デジタル入力を使わない時(モニターは除く)  
DMP9は著作権情報のないアナログ信号用A/Dコンバーターとしてカテゴリーコードを出力します。
2. デジタル入力を使う時(モニターは除く)  
デジタルミキシングコンソールとしてカテゴリーコードを出力します。世代情報はデジタル入力の世代情報を出力します。

## 第12章：その他の機能

ここでは、マスタークロックセレクト、内部エンファシス、オシレーター、バッテリーチェック機能について説明します。

### マスタークロックセレクト

マスタークロックとは、DMP9のデジタル・シグナル・プロセッサ (DSP) などのデータ処理回路を同期させるために使用するクロック信号です。この種のクロック信号は、デジタルオーディオデータワードに同期するので、ワードクロックとも呼ばれています。初期設定ではDMP9は、48kHzの固定サンプリング周波数の内部クロックを使います。デジタル入力を使用する場合は、クロックソースを必ず該当する入力:Digital1かDigital2に設定してください。DMP9は、入力されるデジタル信号のサンプリング周波数を自動的に検出し、これに同期します。DMP9は、32kHz, 44.1kHz, 48kHzの各デジタル信号にも同期できます。現在のクロックソースはINTERNAL LEDと、DIGITAL INPUT LEDで表示されます。

**注意:** デジタル入力を使用してこれをCHかCASCADEに入れる時、ワードクロックがそのデジタル入力から出るようにDMP9を設定してください。ただし、これはST2 Out Select LCD画面を使ってデジタル入力をモニターしているだけの時には当てはまりません。36ページ「ステレオアウトセレクト」をお読みください。

WORD CLK OUT BNC接続は、マスタークロックとして選択したクロック信号に相当するクロック信号を、常に出力します。

### クロックソースの設定

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[DIO]ボタンを押します。

```
-Master CLK Sel-
▶Internal
▶Select
>>> Fs=48KHz <<<
```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンで、Internalの次にカーソルを移動します。
3. DATA ENTRYコントロールか[+/ON], [-/OFF] PARAMETERボタンでクロックソース:Internal, Digital1, Digital2 のいずれかを選びます。
4. [◀], [▶] PARAMETERボタンでカーソルをSelectの横に移動します。
5. [+/ON] PARAMETERボタンを押します。

Internalを選ぶと、サンプリング周波数は48kHzに設定され、INTERNAL LEDが点灯します。Digital1かDigital2を選ぶと、DMP9は入力されるデジタル信号のサンプリング周波数をチェックし、その間はDIGITAL INPUT LEDが点滅します。サンプリング周波数の値が、画面に表示されます。許容できるクロック信号が検知されると、DMP9はクロックにロックし、DIGITAL INPUT LEDが点灯したままとなります。許容できるクロック信号が検知されないと、DMP9はいつまでもチェックし続けます。この状態ではDMP9の操作はできないので、別のクロックソースを選ばなければなりません。外部ワードクロックが失われるとこのLCD画面が自動的に現れます。

入力デジタル信号についての詳細は、61ページ「デジタル入力についての注意」をお読みください。

## 内部エンファシス

エンファシスは、A/D、D/A変換の性能を向上させるための技術です。アナログのノイズリダクションといくらか似ています。というのは、A/D変換前に高域がブーストされ(エンファシスをかける)、D/A変換後自動的にカットされる(ディエンファシス)からです。DMP9のエンファシス機能は、DMP7、DMP7D、DMP11などの以前のデジタルオーディオ機器との互換性を持たせています。

この機能によって、アナログ入力信号すべてにエンファシスをかけることができます。アナログ出力信号は、出力される前に自動的にディエンファシスされます。DIGITAL INPUT1のエンファシスは、内部エンファシス設定に従って自動的に設定されますが、DIGITAL INPUT2に関してはマニュアルで設定する必要があります。59ページ「デジタル入力エンファシス」をお読みください。エンファシスは、デジタル出力ごとに別個に設定することができます。63ページ「出力エンファシス」をお読みください。エンファシス設定が正しくない、と、3.5kHz以上の周波数領域でレベルが少しブーストされたりカットされたりします。

次の手順で内部エンファシスを設定します。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[UTILITY]ボタンを押します。

```

-----Emphasis-----
      1 OFF
  
```

2. [+ / ON], [- / OFF] PARAMETERボタンで、エンファシスをON/OFFします。

**注意:** このエンファシス機能がONになっており、DIGITAL INPUT2を使っている場合は、この入力のエンファシスを適宜設定する必要があります。59ページ「デジタル入力エンファシス」をお読みください。

## オシレーター

オシレーターは、正弦波の信号をDMP9-16の入力チャンネル16に、またDMP9-8のチャンネル8に送ります。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[UTILITY]ボタンを押します。

```

Oscillator (CH16)
      1 OFF
      1 Freq = 200Hz
      1 Att. = 0dB
  
```

2. [◀], [▶] PARAMETERボタンで、パラメーターの次にカーソルを移動します。
3. [+ / ON], [- / OFF] PARAMETERボタンかDATA ENTRYコントロールで選んだパラメーターを設定します。

パラメーターの選択値は次の中から選びます。

**ON/OFF**—オシレーターをオン/オフします。

**周波数 (Freq)**—50, 60, 100, 200, 440, 500, 1.0k, 2.0k, 5.0k, 10.0k Hz

**減衰 (Att.)**—0dB~72dB (73ステップ)



## バッテリーチェック

バッテリーチェック機能によって、内部RAMバックアップバッテリーの状態を点検することができます。

1. 以下のような画面が現れるまで、何回か[UTILITY]ボタンを押します。

-Battery Check-  
Battery is OK.

バッテリーがOKなら、上記のメッセージが表示されます。

| メッセージ                           | 対 策                       |
|---------------------------------|---------------------------|
| Battery is OK.                  | バッテリーはOKです。               |
| Warning! Low Battery.           | バッテリー電圧が下がっています。交換してください。 |
| Warning! No Battery.            | バッテリーが入っていないので、入れてください。   |
| Unknown Signal Check CPU Sheet! | お買上げ販売店またはサービス拠点にご連絡ください。 |

バッテリー交換が必要な場合は、お買上げ販売店にご連絡ください。

## システムフラッグ

System Flags LCD画面を使って、様々なDMP9のパラメーターを設定します。

1. 次の画面が出るまで[UTILITY]ボタンを何度か押します。

```

--System Flags--
▶1 [Auto Level
   Monitor Screen]
▶ON
  
```

2. DATAENTRYコントロールか[+/ON]、[-/OFF]PARAMETERボタンでパラメーターを選びます。
3. [▶] PARAMETERボタンを押してから、DATA ENTRYコントロールか[+/ON]、[-/OFF]PARAMETERボタンでパラメーターを設定します。  
次のパラメーターが設定できます。

### 1 [Auto Level Monitor Screen] ON/OFF

これをONにすると、入力チャンネルレベルコントロール、RETURNレベルコントロール、MASTERレベルコントロールのいずれかを調整した時に、自動的に数値レベルモニターLCD画面が現れます。OFFに設定すると画面は現れません。ただし、Auto Level Monitor Screen機能は、DMP9全体の処理速度を低下させますので、レベル調整の頻度が高い状況での使用は避けてください。

### 2 [Pan Special Function] ON/OFF

これをONにすると、[PAN/φ]ボタンを押えながら入力チャンネルレベルコントロールやRETURNレベルコントロールを使って、パン(モノモード)とステレオバランス(ステレオモード)を調整します。OFFに設定した場合は、この調整はできません。パンスペシャル機能を実効にするには、[PAN/0]ボタンを少なくとも500ミリ秒は押さえてください。

### 3 [Auto Master ON/OFF Screen]

ONにすると、DMP9を30秒以上調整しないでいる場合に自動的にMaster ON/OFF LCD画面が現れます。35ページ「ステレオ出力オン/オフ」と39ページ「マスターセンドオン/オフ」をお読みください。DMP9がMIDIデータを受信している場合、Master ON/OFF LCD画面が現れません。このため、たとえばMIDIデータ受信中はMIDI Monitor LCD画面がそのまま表示されています。

### 4 [Memory Store Bulk Out]

ONにすると、シーンメモリーを保存する時にMIDIエクスクルーシブデータを出力します。OFFにすると、出力されません。

### 5 [Effect Recall Assignment]

ONにして、Effect TYPE LCD画面を選ぶと、[▶]PARAMETERボタンを押すだけでエフェクトを呼び出すことができます。OFFに設定した場合は、「Effect Recall」パラメーターを選択してから[+/ON]キーPARAMETERボタンを押す必要があります。48ページ「エフェクトの選択」をお読みください。

## DMP9の初期化

DMP9の設定をすべて工場出荷時の初期値に戻すことができます。

1. DMP9の電源をオフにして、MEMOR [RECALL]ボタン、RETURN [SEL]ボタン、[UTILITY]ボタンをすべて同時に押します。
2. DMP9の電源をオンにします。  
シーンメモリーやオーナーメモリーを含むすべての設定が初期化されます。

## 第13章：オーナーズモード

オーナーズモードでは、通常の使用状態では必要性の少ないLCD画面にアクセスすることができます。

### オーナーズモードへの入り方

[UTILITY]ボタンと[BACK]ボタンを同時に押しながら電源を入れ、バージョン番号がLCD画面に表示されるまで押し続けてください。

## シーンメモリー0の初期化

1. 次の画面が出るまで[UTILITY]ボタンを何回か押します。

```
Initialize Mem#0
▶Protect : OFF
▶Type : Monaural
▶Execute
```

2. [◀]、[▶]PARAMETERボタンでパラメーターを選択し、DATA ENTRYコントロールが[+/ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンで設定します。

次のパラメーターがあります。

### Protect—OFF/ON

OFFに設定すると、シーンメモリー0に保存している設定をオーナーズモードで変更できます。

ONにすると、シーンメモリー0の変更はできません。

次の2つのパラメーターは、上記のProtectパラメーターがONになっているときは表示されません。

### Type—Stereo/Monaural

Stereoに設定すると、シーンメモリー0を呼び出した時に入力チャンネルすべてがステレオモードになります。

Monauralに設定すると、シーンメモリー0を呼び出した時に入力チャンネルすべてがモノモードになります。

**注意:** Typeパラメーターを有効にするには、次のExecuteパラメーターを使ってください。

**Execute**—シーンメモリー0を初期化するのに使います。これを選んで[+/ON]PARAMETERボタンを押すと、初期化が行われます。

オーナーズモードではProtect OFF状態で、0番にもMEMORY STOREできます。

## チャンネルステータスの送信

次のLCD画面ではDMP9の操作をチェックします。チャンネルステータスビット0-31が表示されます。

1. 次の画面が出るまで[DIO]ボタンを何回か押します。

```

--Ch Status Tx--
Mode: Auto
00000000001001001
0000000000000000

```

## パンポット、ウィズス、バランスモード

このLCD画面では、パン、ウィズス、バランスの各コントロールの働きを決めます。0dBの位置レベルを変更することができます。

1. 次の画面が出るまで[DIO]ボタンを何回か押します。

```

--Pan/Bal Mode--
▶Pan 0dB=Center
▶Bal 0dB=Center

```

2. [◀]、[▶]PARAMETERボタンでパラメーターを選択し、DATA ENTRYコントロールが[+/-ON]、[-/OFF] PARAMETERボタンで設定します。

次のパラメーターがあります。

### Pan 0dB—CenterまたはL/R

Centerに設定すると、パンセンターレベルが0dB、左右いつばいに振った時のレベルが+3dBになります。

L/Rに設定すると、パンセンターレベルが-3dB、左右いつばいに振った時のレベルが0dBになります。

このパラメーターを変更すると、パン/ウィズスのレベルが替わります。初期設定はCenterです。

### Bal 0dB—CenterまたはL/R

Centerに設定すると、バランスセンターレベルが0dB、左右いつばいに振った時のレベルが+3dBになります。

L/Rに設定すると、バランスセンターレベルが-3dB、左右いつばいに振った時のレベルが0dBになります。

このパラメーターを変更すると、バランスのレベルが替わります。初期設定はCenterです。